

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.223
专题企划
掌上霸业十八年
——Gameboy掌机全家福
研究中心
第3次超级机器人大战Z 时狱篇
PSV
刀剑神域 虚空碎片
PSV
赠品
《真·流行之神》海报
卷首特报
当局者定
旁观者迷
E3游戏展2014特别报道
攻略透解
3DS
Persona Q 暗影迷宫
PSV
超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心
PSV
信长之野望 创造
PSV
限界凸记 萌跃编年史

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2014年7月22日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第225辑上公布，敬请关注。

（非特等奖奖品均为参考图，颜色以实物为准）

特等奖



1名 任天堂俱乐部路易年限定路易3DS LL收纳包&拼图套装

二等奖





1名 3DS LL硬壳包



1名 PSV硬壳包

幸运奖



1名 16合一卡盒

1名 海贼王主机海绵包

1名 3DS LL金属伸缩触控笔4支装

《掌机王SP》第221辑中奖名单

特等奖1名 《立体动物之森》限定AR点卡·3000日元

北京市	侯丽

二等奖2名：掌机硬壳包

广州市	陆惠文
南通市	钱成昱

幸运奖3名：掌机周边

泉州市	陈嘉煜
诸暨市	陈特
无锡市	钱星辰

《掌机王SP》第221辑DVD问答——中奖名单



3名 3DS LL硬壳包

大连市	刘昊
上海市	硕文韬
杭州市	朱建贤

答案：A

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

指向掌机未来的一步暗棋！

卷首特报 P4

当局者定，旁观者迷——E3游戏展2014特别报道

意识与无意识夹缝间的求道之路

Persona Q 暗影迷宫 3DS

攻略透解 P120

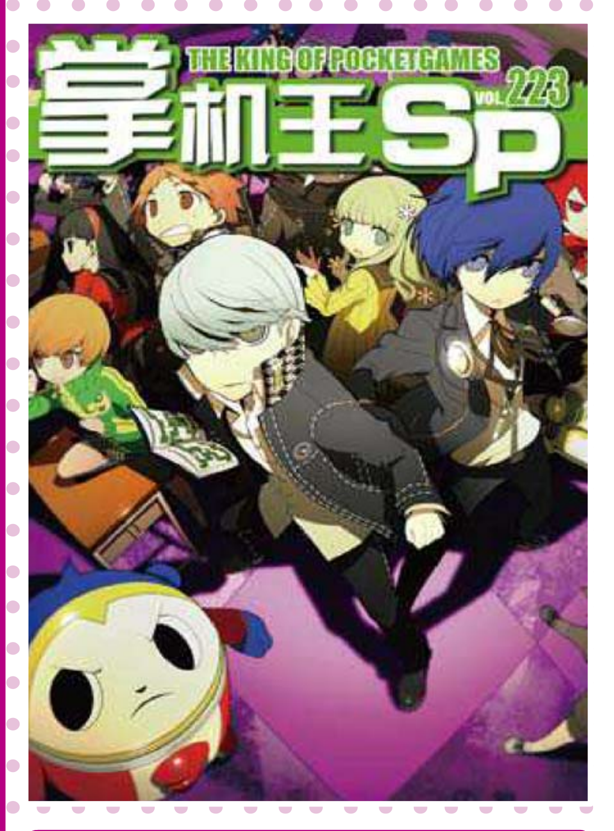
系统指南
剧情选项汇总
全迷宫全地图傻瓜式流程攻略



超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心



信长之野望 创造 PSV



封面用图：Persona Q 暗影迷宫
封面设计：澄香



口袋光环 VOL.223
口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：grh568



目录

游戏索引

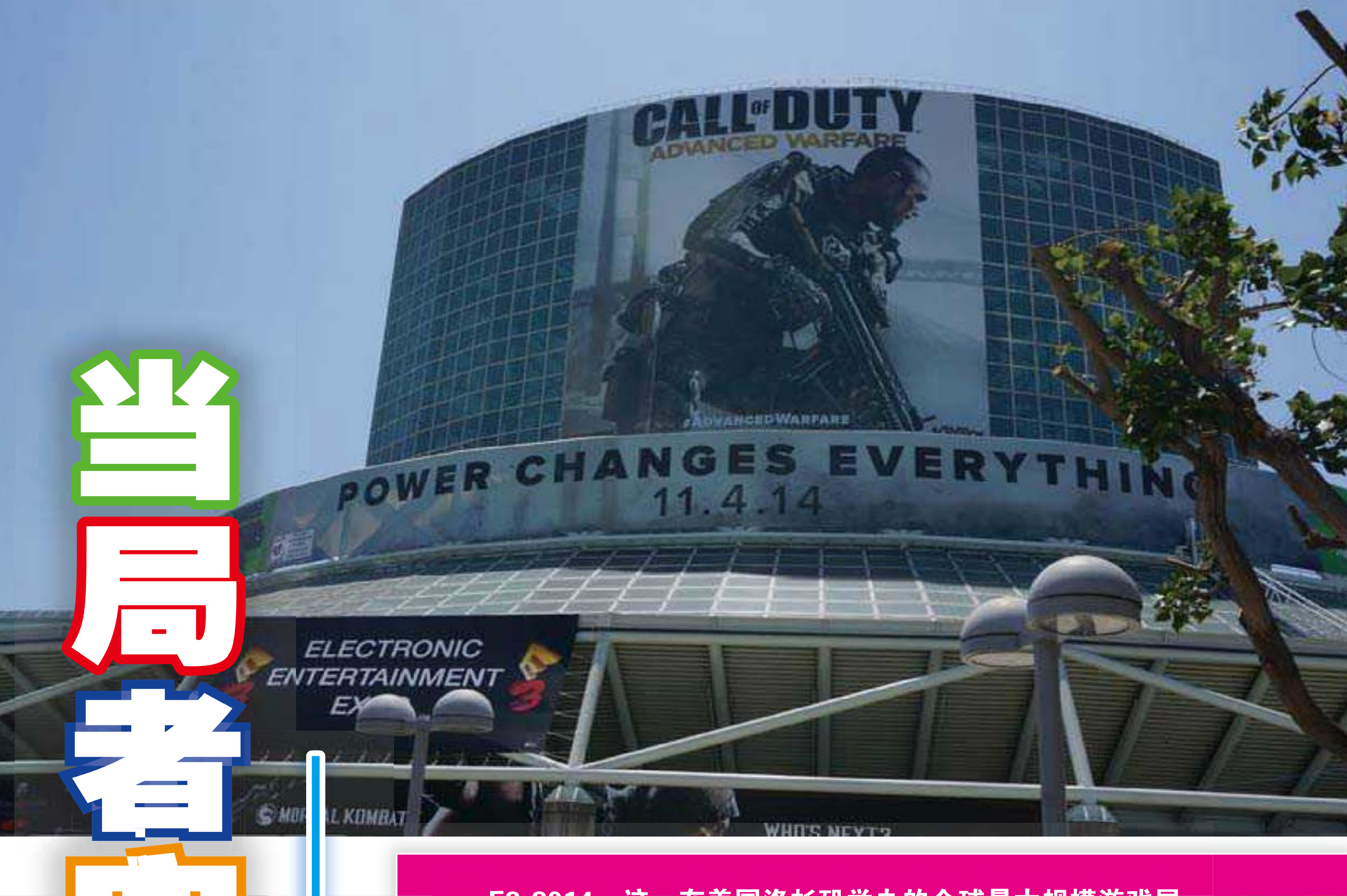
投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.



当局者定，旁观者迷

——E3游戏展2014特别报道

E3 2014，这一在美国洛杉矶举办的全球最大规模游戏展，在6月10日正式开展，于6月12日拉下帷幕。全世界的游戏媒体和玩家的目光，都在这短短的三天里聚焦在E3上，让展会现场升温，也让观看着的玩家、尤其是家用机玩家热血沸腾。

索尼的PS4、微软的Xbox one都已经发售，而任天堂的Wii U销量则一直低迷。在这样的大环境下，三大厂商在E3上的重心势必是放在家用机身上，而发布会的内容也印证了这一点。究竟三大厂商的表现如何，想必玩家已经有目共睹，此处且按下不表。

当然，对家用机的重视并不表示着E3是只属于家用机玩家的盛宴，在家用机大作频繁轰炸的间隙，我们依然可以看到一些掌机游戏凭着自身的魅力，散发着毫不逊色的光芒。索尼花大价钱包下影院举行的发布会上，以及任天堂一如既往的网络发布会中，我们并没有看到大作如潮般涌来，但是也有足以让掌机玩家振奋的消息。接下来，就由小编们为各位读者介绍，在此次E3上亮相的掌机游戏。

特卷报首
Specially Report
Introduction

文 虫无兮&库玛
美编 澄香

PLAYSTATION VITA

从本届E3上展出的PSV游戏来看，其中虽然不乏《光之子》、《我的世界》和《自由战争》等令人瞩目的作品，但更多的则是由独立厂商所带来的，以趣味性和创意为主打的小游戏。虽然在索尼展前发布会上Shawn Layden强调了PSV平台之于索尼的重要性，但独占大作匮乏的PSV让这个说法在目前看来还是显得比较苍白无力。而在发布会上公布的“Playstation Now”服务，则展示了玩家今后在PSV上直接体验上百款PS3游戏的可能性。不过从其在北美地区开放公测到真正为国内玩家造福之时，相信还有很长一段路要走。

因此总的来说本次E3展上属于PSV玩家的惊喜依旧不多，我们也只能希望那些属于索尼家用机玩家的热闹狂欢在来年也能有属于PSV玩家的一份吧。

注：后文中所提到的发售时间全部是指美版的发售时间。





光之子

光盘视频收录 POCKET HALO

Child of Light

RPG	Ubisoft	美版	预定2014年7月1日



充满了唯美浪漫气息的本作在各大主机平台推出后就广受玩家好评。主人公是一个头发火红，头戴黄色王冠，身着黄色长裙，并打着赤脚的小女孩。为了让她从未知之地“雷姆利亚”回到原来的世界，玩家必须和她一同踏上一段史诗般的冒险，帮助其从黑暗女王那里夺回星星、月亮和太阳这三种力量。

本作是一款横轴RPG，在回合制战斗的设定上颇具新意。在战斗中玩家可控制光标触发减慢敌人行动能力的特殊力量，如何合理利用这一特殊力量也成为了战胜敌人的一大关键。除了敌人外，场景中还有隐藏的宝藏，以及必须依靠奥萝拉和同伴伊格尼库拉斯的特殊力量才能破解的关卡谜题。在游戏中玩家可收集宝石碎片用于合成，合成后的宝石可提升角色在攻击、防御和速度方面的能力。并且除了游戏的主线剧情外，奥萝拉还可在地图中与头顶有“！”符号的NPC对话接受支线任务，游戏场景中隐藏的信件也让本作增添了收集的乐趣。

游戏从画面、音乐到系统都凸显了高素质，并且PSV的实体版中还会在原作基础上追加全新的任务、角色以及收集物品等内容。玩多了重口味游戏的玩家不妨进入充满童话气息的本作来小清新一把吧！



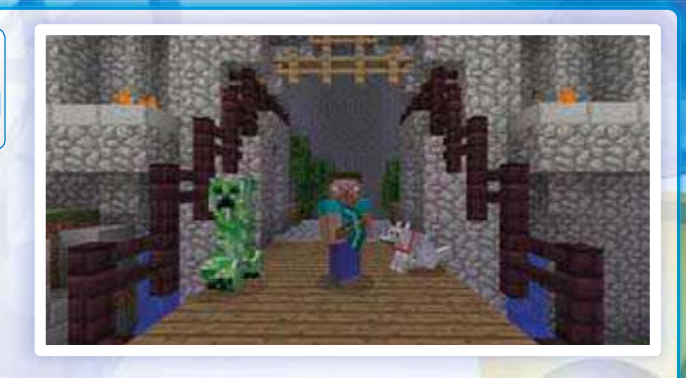




我的世界

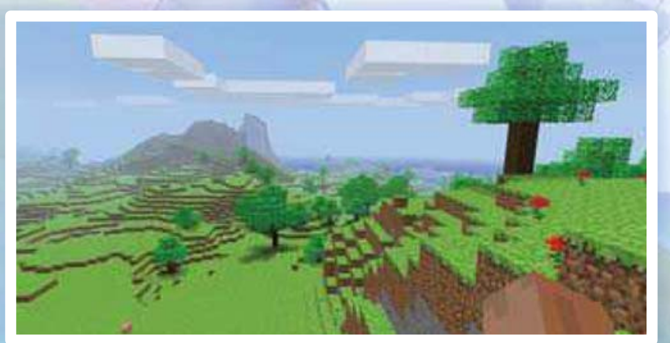
Minecraft

SLG	Mojang	美版	预定2014年8月



本作是一款沙箱游戏，在游戏中没有所谓的最终目标，玩家只需将代表不同材质的立体方块放在网格图案上，就可以建造出小木屋、豪宅乃至整个城市，因此玩家完全可以在本作中开放想象力，并随心所欲地构建自己的世界，体验一把当上帝的感觉。游戏中还有各种各样的生物，除了现实生活中猪牛羊等一般物种外，僵尸、女巫、骷髅等生物也让这个像素世界变得更加热闹非凡。游戏中还自带创造和生存等多种模式，让玩家可从多个角度感受其独特魅力。本作的PSV版可与PS3版进行交叉存档，并包含有PS3版的全部最新内容。购入了PSV版或PS3版任意一作的玩家都可以通过PSN免费获得另一平台上的版本。





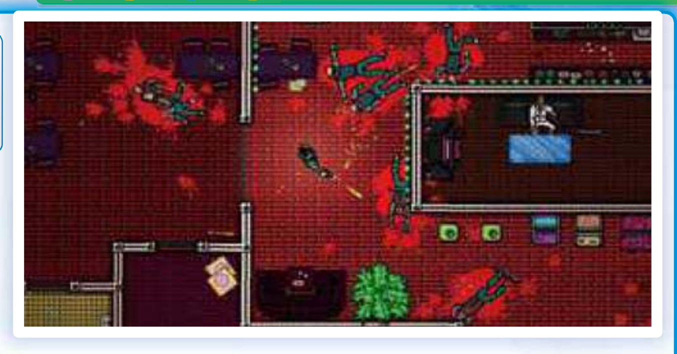
PSV

迈阿密热线2 空号

Hotline Miami2 Wrong Number

ACT	Devolver Digital	美版	预定2014年秋

本作主要讲述了主人公杰克在全灭了整个俄国黑帮的后续故事，游戏中也会对前作发生之前的时间线有所提及。本作的画面依旧走怀旧风格，游戏的暴力程度也有增无减。值得一提的是本作会增加一个全新的“困难模式”，玩家只有在某一关卡达成了C+以上的评价后才能解锁该模式。而在该模式中角色的某些能力（比如“敌人锁定”功能等）会被禁用，敌人也会变得更加强大。在本作中每个角色会有自己的专属技能，比如凯瑞可以进行滚动回避，马克则可左右手同时使用武器进行攻击，艾利克斯和阿什则可分别使用链锯和手枪这两种武器。关卡编辑功能可让玩家自定义关卡中的所有设置，因此玩家可借用它在游戏中尽情发挥自己的创意。







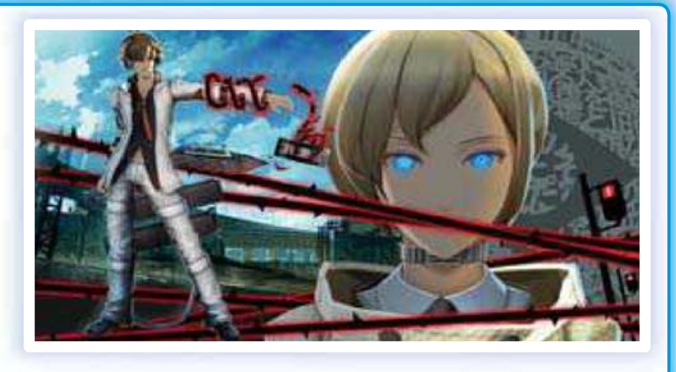
PSV

自由战争

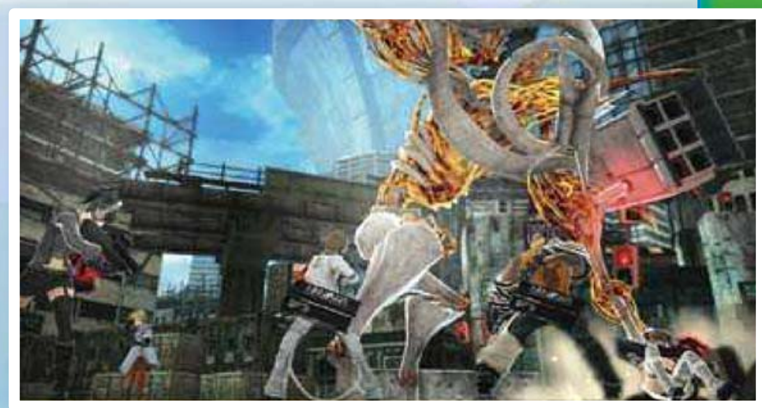
Freedom Wars

ACT	SCEA	美版	预定2014年内

在本作中玩家可享受到畅快淋漓的共斗乐趣。游戏的舞台是PT纪元10万2013年的地球，此时整个世界已经万物凋零，并已无法适应任何生物的生存。人类在世界各地建造了名为“圆形监狱”的都市作为延续的据点，资源的枯竭和环境的严峻迫使人类不得不活在资源强制管制和严密的监视中。随着资源和人类数量的矛盾日益激发，人类内部也开始了资源夺取的争斗。而在圆形监狱中诞生的人类从在诞生之时起就被处以了100万年的刑期，并被蔑称为“咎人”。为了减少刑期，主人公必须义务参加夺还市民的战斗，因为这些市民都掌握着支撑圆形监狱发展的高等技术。游戏中虽然有讨伐怪物的要素，但却是以救回战场上的市民为主要目的，这也让本作与同类共斗作品区别了开来。







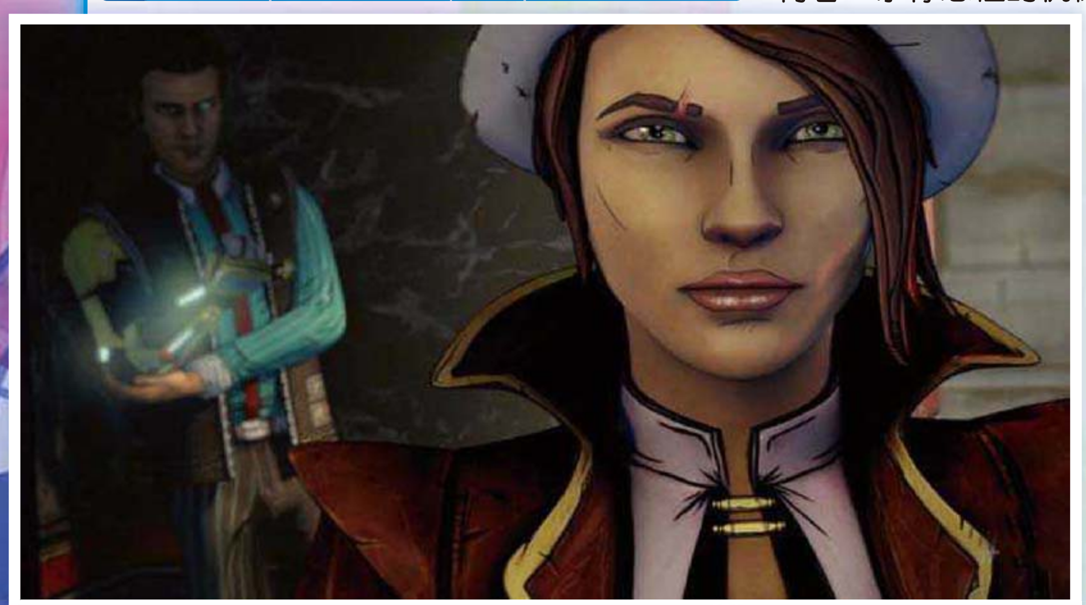


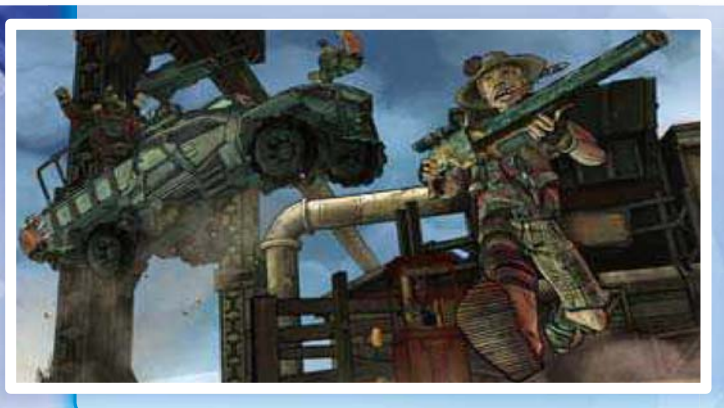
边境之地传说

Tales from the Borderlands

AVG	Telltale Games	美版	预定2014年内

在游戏中玩家需要扮演瑞什和菲欧娜这两位主角。瑞什是亥帕瑞恩公司的员工，有着一条标志性的机械手臂和熟练的黑客技术；而菲欧娜则是一个语速飞快的职业骗子。故事从他们两人的视角交替展开，并且由于这两个角色都擅长撒谎和欺骗，因此玩家会在游戏过程中逐渐陷入一个宛如罗生门般的漩涡之中，而事件的真相就需要玩家依靠他们所描述的片段来进行拼凑了。







PSV

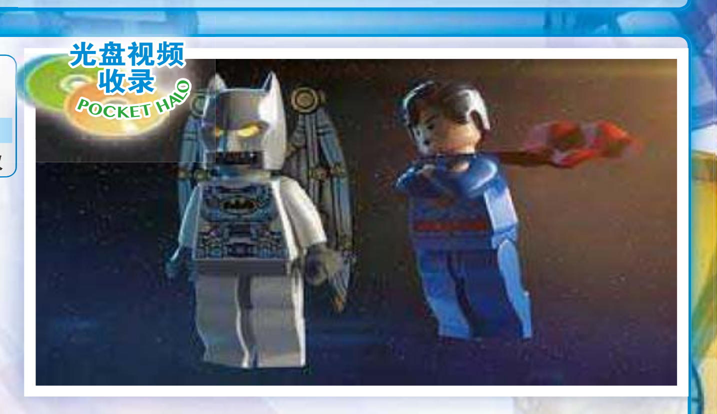
乐高蝙蝠侠3 飞跃哥谭市

Lego Batman 3 Beyond Gotham

ACT	Warner Bros.Games	美版	预定2014年秋

游戏紧接前作，反派布莱尼亚克利用灯戒掌控了宇宙，并将星球和城市任意缩小，作为自己的收藏品使用。为了阻止邪恶的布莱尼亚克染指地球，蝙蝠侠加入了DC超级英雄的队伍中,并和他们来到了宇宙的边缘与布莱尼亚克展开了战斗。游戏中有着来自DC宇宙和蝙蝠侠系列的150多个角色，

光盘视频收录 POCKET HALO



本作除了延续该系列一贯的搞笑风格外，还将带来更多的全新道具和挑战任务。





PSV 音乐狂欢节

BigFest

SLG	SCEA	美版	发售日期未定

如果你是一个音乐节的狂热粉丝，那么在本作里你就可以打造属于自己的音乐节了。在游戏中玩家可以与乐队一起踏上巡回演出之旅，并以成为世界上最棒的音乐节承办人为目标。游戏从一个野外的小型舞台开始，通过从音乐节设置的商店和摊位中赚得的第一桶金，玩家可以购入更高级的音响、光照和影像设备，提升音乐节的档次。音乐节还分为摇滚音乐节和舞蹈音乐节等多个类型，不同音乐节的观众也会对音乐节有着不同的要求。玩家可以用真实世界的音乐资源打造音乐节上的演出阵容，推广自己喜欢的新人乐队。除此之外，玩家还可以通过联网造访朋友的音乐节，在那里玩家既可以选择帮忙也可以通过破坏对方的舞台来制造混乱等举动，达到削弱竞争对手实力的目的。







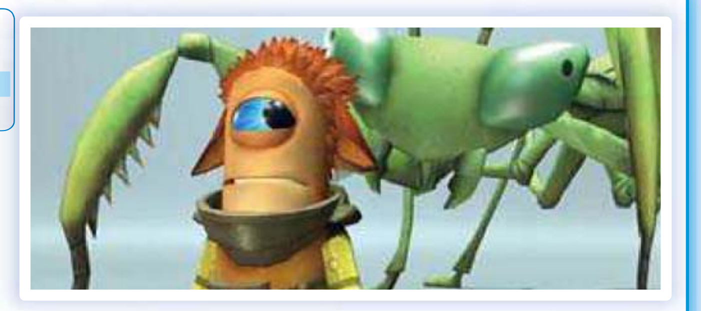


PSV 苍蝇猎人 起源

FlyHunter: Origins

ACT	Ripstone Games	美版	发售日期未定

游戏主人公扎克是一个笨手笨脚的外星人，并希望在将来能成为一名出色的苍蝇猎人。扎克来自玻加诺3号行星，是行星上三大外星种族“扎斯克”的一员，平日里他是捕蝇团队的传奇舰队“青蛙”的维护人员。某日当飞船行驶到地球附近时，作为货物的某种十分重要的奇异的虫子被莫名其妙地投向了太空，而其他的苍蝇猎人们此时却都处在深度睡眠的状态中。因此扎克只能独自来到地球寻找散布各处的虫子们。游戏的制作厂商虽然是一个新近成立的独立工作室，但由于其中有皮克斯动画工作室的成员，因此游戏的画面和人设都带有明显的皮克斯动画电影风格，俏皮而精致。







PSV

机械狂奔

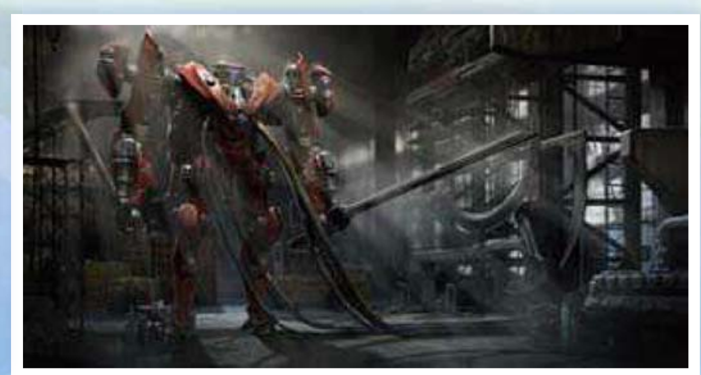
MechRunner

ACT | Spark Plug Games | 美版 | 预定2014年夏

游戏讲述了一名科学家和他的侄女建造了一个高达40英尺变形机甲，用来抵御一支神秘外星机械军团的入侵。游戏中变形机甲被命名为XP-41，并可在坦克和飞行型机器人模式中自由地进行切换，并且在这两种形态模式下XP-41都可以展开大规模的破坏。游戏中不仅会出现数量众多的敌人，还有丰富的武器供玩家选择，比如在坦克模式下玩家可以选择导弹和机关炮，在机器人模式下则可以选用枪支和剑类武器。值得一提的是游戏中的机甲由著名画师Josh Nizzi亲自设计，他曾参与过《复仇者联盟》、《变形金刚》和《钢铁侠》等知名电影的概念设计，因此本作目前公布的概念图和影像都体现出了一种“高大上”的感觉。







PSV

紫宝贝

Murasaki Baby

ACT | SCE | 美版 | 预定2014年9月

本作是一款2D横轴的动作游戏。游戏的主人公某日在一个奇怪的世界醒来，而这个世界充满了孩童的奇幻与恐惧。手中只有一个紫色心形气球的主人公感到十分的孤独与无助，而玩家的任务就是牵着她的手，带领她穿过这梦魇般的旅程，并找到她的母亲。点击小女孩手中的气球可以变换游戏的模式，游戏中还有多个不同的世界供玩家探索。游戏画面个性十足，谜题的设置也颇具创意，可以说是一款适合玩家进行休闲娱乐的小品之作。







Nintendo 3DS



今年任天堂继续以其招牌的网络发布会形式参与E3，6月11日的凌晨，“Nintendo Digital Event”压轴登场。和会前猜测的一样，今年宣传的重点依然是销量不见起色的Wii U。至于3DS相关的内容则少得令人发指，发布会前的各路传言最终都不靠谱，而惟二的在会前就确定的消息，《任天堂全明星大乱斗》和《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》，则成为了此次发布会中仅有的与3DS相关的内容。

所幸的是，会后还有《行动代号 S.T.E.A.M.》和《索尼克 爆破》这两款新作的消息。虽然数量依然不多，但至少也让3DS玩家的翘首以盼得到了些许回应。下面就来介绍这几款游戏的情报。

3DS 任天堂全明星大乱斗 for 3DS

Super Smash Bros. for Nintendo 3DS

ACT	Nintendo	美版	预定2014年10月3日



■针对3DS所开发的，对应amiibo的周边机器的概念图。

《任天堂全明星大乱斗》绝对是本次E3上任天堂的主力，不仅专门为其安排了一场网络发布会，而且任天堂展台的宣传也是以本作为主。此次E3上又公布了许多震撼性的消息，不过对于一年前就已经在E3上和全世界玩家见过面的本作来说，发售时间的公布估计是最重头的新闻。日版将于9月13日，而美版则是10月3日，也就是说，这个秋季全世界3DS玩家都将迎来这款姗姗来迟的大作。

在发布会上，本作又公布了几名新的参战角色，除了美艳的帕尔蒂娜和搞怪的吃豆人，最特别的当属“Mii Fighter”了。Mii Fighter顾名思义是用Mii进行战斗，不过出于一些顾虑，并没有直接采用玩家自身的Mii形象，而是在进游戏后重新进行设计，同时也仅限单机时或好友对战时使用。Mii Fighter分为适合近战的“格斗家”、擅长用道具战斗的“剑士”和远距离战斗专家的“枪手”三种类型，每种类型有12种必杀技，在设计Mii的时候从中挑选出4种来构成角色。自由设计的外形、不同的类型和必杀技，使得Mii Fighter充满了浓烈的个性。

任天堂还在发布会上公布了名叫“amiibo”的角色玩偶，内藏NFC（Near Field Communication，近距离无线通信）芯片。通过接触Wii U的控制器，可以将该角色作为参战角色加入到游戏当中。与一般的CPU角色不同的是，amiibo所释放出来的角色会随着对战次数的增加而成长，战术会根据对战角色的习惯而改变，可以有目的性地进行培养，而这些改变会保存回amiibo当中，更新原来的数据。amiibo中的角色可以在4人战时作为我方的同伴角色加入，也可以和小伙伴的amiibo对战。虽然目前amiibo只对应Wii U，不过任天堂也确认会在2015年推出周边，让3DS也对应amiibo。







3DS 口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石

Pokemon Alpha Sapphire・Omega Ruby

RPG	Nintendo	美版	预定2014年11月21日

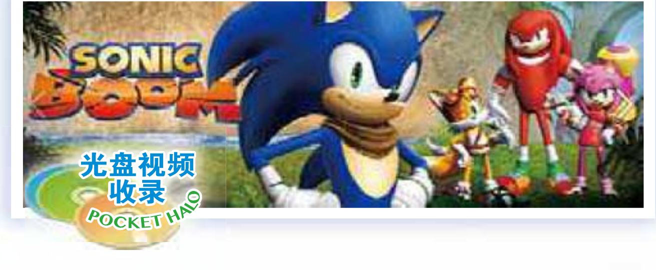
《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》在之前的网络直播会就已经公布了消息，而在此次E3上确定了发售日期。此外，任天堂还公布了更多游戏细节，包括让两大神兽——古拉顿和海皇牙——像游戏封面一般产生奇特的形态变化的“原始回归”，围绕着“Mega进化”的谜团也会逐渐揭开。本辑的“前线狙击”有着更详细的情报，故此处不再赘述。



3DS 索尼克 爆破 碎裂水晶

Sonic Boom： Shattered Crystal

ACT	SEGA	美版	发售日未定



《索尼克 爆破》是年初公布的“《索尼克》系列”的CG电影，其同名游戏的影像在本次E3上公开。与前作《索尼克 失落世界》一样，本作同样横跨Wii U和3DS平台。两部作品交由两个工作室分别开发，所以不仅副标题不同，游戏风格也有所区别，3DS版会偏向系列传统的高速ACT风格。已公布的可操作角色包括系列的老面孔索尼克、特尔斯、纳克尔斯，同时还有一名新角色史蒂克斯，其装扮与关卡一样呈现热带风格。



《索尼克 爆破》当中，充满肌肉感的长腿索尼克形象曾在玩家中引起强烈反响。从游戏影像中看来，只要索尼克和他的小伙伴们不停下来，这个问题也不算特别明显，能否接受就看各个玩家的口味了。此外，本作将走多媒体平台路线，秋季将开播同名动画，相关的周边也在此次E3上展出。





3DS

行动代号 S.T.E.A.M.

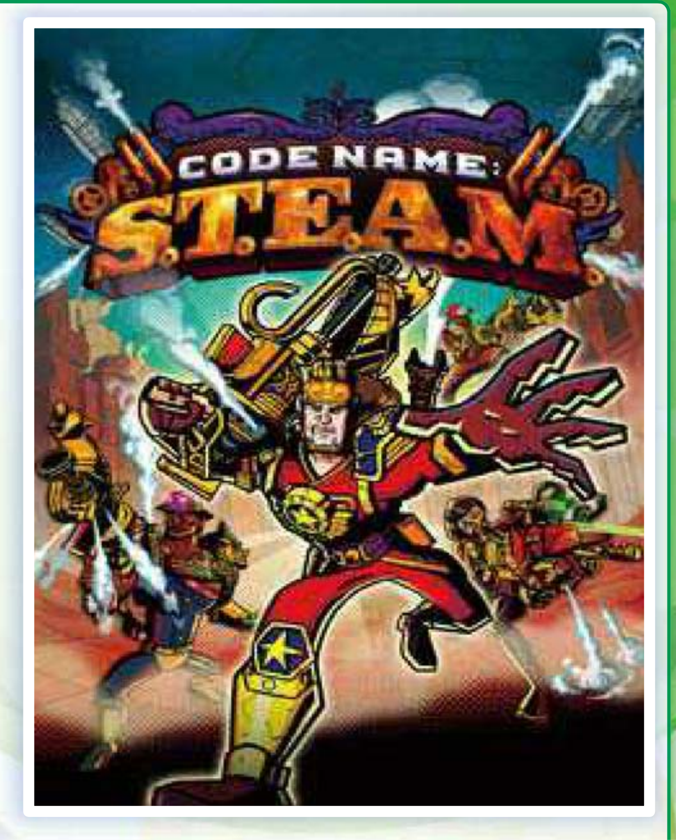
Code Name S.T.E.A.M.

ACT　Nintendo　美版　预定2015年内

本作是任天堂在3DS软件发布会上公开的作品。游戏的世界观结合了蒸汽朋克的风格，角色形象则像美国漫画一般有棱有角且充满了鲜明特色，让人一眼就看出角色的性格。主人公一行是在美国总统林肯的率领下对抗外星人的特别行动小组。各种受欢迎的要素共同构成了这款风格独特的游戏。

游戏类型为回合制战棋类动作游戏，每当轮到角色的回合，就可以耗损相当于行动值的“蒸汽值”进行移动、攻击等行动。游戏采取了第三人称的越肩视角，让玩家对战场进行探索时更有临场感。与大多数战棋类游戏相同，在角色回合内，敌人一般都是不会行动的，所以不擅长动作游戏的玩家也可以安心行动，在敌人必经之地进行伏击，或者占据高处把握全局，运用战略来获取胜利。

玩家探索战场时会获得硬币，这些硬币既可以拿来换取强力的武器，也可以用来回复生命值。新手玩家和熟练玩家可以根据需求灵活地分配这些硬币。游戏不存在难度设定，难度是根据玩家在关卡内的表现由系统自行调整，这点让游戏充满了挑战性。所以无论是休闲玩家或是核心玩家，这款游戏都可以让他们感受到乐趣。







结语

去年E3上，掌机游戏的数量及质量就已经惨不忍睹，今年则比去年更甚。不过小编斗胆认为，这种现象并非厂商对掌机不重视，而是E3自身的定位促使的。在匮乏的掌机游戏背后，我们可以看到索尼的“Playstation Now”以及任天堂的NFC人偶“amiibo”，虽然这两项服务都未真正落实到掌机平台上，不过厂商都依照着心中的布局，为了未来的目标下了一步棋。小编乐观地认为，这步棋必将通向一个有趣的局面，然而对于大多数的掌机玩家来说，E3上两大掌机厂商这沉闷的对局，并没有擦出他们想要看到的火花。戏已闭幕，玩家也该收拾心情，观望下一个大型展会东京游戏展。祈愿TGS，以及下一年的E3，能够为掌机玩家带来精彩的内容。



掌上霸业十八年

Gameboy掌机全家福

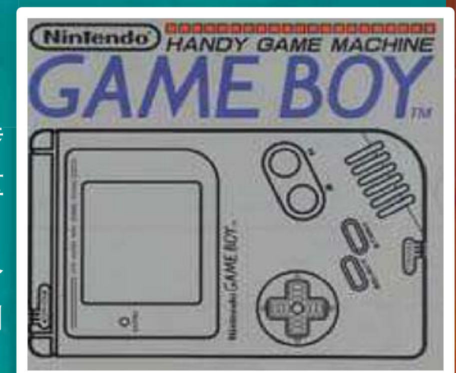


文 马修 美编 澄香

从1989年Gameboy的品牌诞生，到2007年任天堂官方承认NDS取代Gameboy品牌，Gameboy这个牌子在掌机界足足屹立了十八年，而这十八年来，以Gameboy为品牌的掌机历经三个世代，推出的掌机型号则多达7款，可以说，获得如此大成就的品牌，不用说掌机，就是放大到整个电子游戏机的范围内，这也是个了不起的数字，更将这个傲人的成绩传递给了后继者。而作为Gameboy 15周年特辑系列的最后一篇，我们就来回顾下十八年Gameboy系列掌机推出的各个机型及版本。

Gameboy

简称GB，1989年4月21日发售的初版系列，即最早的砖头GB。1994首推多颜色游戏机销售模式，即1994年糸井重里提出“GB兄弟”方案。1995年，这个方案也延伸到北美，即Play IT LOUD，这个系列的基础6色和日版相同，但多了个比较少见的酷蓝色，而曼彻斯特联队限定版的也归为该系列中。此外，还发售了为数不多的限定版。





初版机
经典的灰白色绿按键机型。



GB兄弟·黄
非常珍稀的黄色普通版。



GB兄弟·白
和初代有些相似、但机身和按钮的颜色对比差更大。



GB兄弟·红

鲜艳的红色机身，配上深沉的黑色的屏幕框和按键。



GB兄弟·绿

非常珍稀的黄色普通版。该系列广告中木村拓哉手持的便设这个颜色。



GB兄弟·黑

厚重的颜色
因为机身是黑的
所以文字便印成了白色。



GB兄弟·透明

可以看到内部基板和元件线路的版本。

《俄罗斯方块》同捆装

里面机器和初版一样
但包装很特别。





Play IT LOUD系列·曼彻斯特联队限定版

红色的机身上有曼彻斯特联队的LOGO。





Altus Newing版

普利司通高尔夫球发售的纪念版。

《星球大战》限定版



不仅盒子特别，主机也是有特别图案的透明版，是游戏史上第一部游戏主题图案的主机。

Play IT LOUD系列·酷蓝

由于没怎么宣传，所以知名度远不如其他6色。



蓝色

在日本本土并未发售的海外蓝色版。

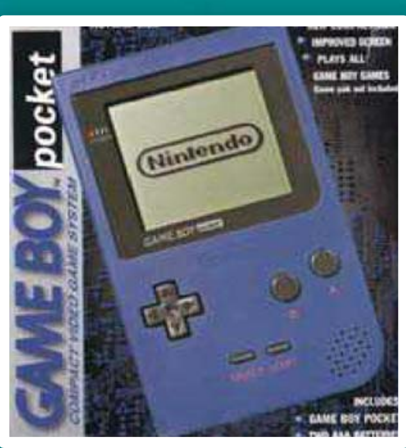
Play IT LOUD系列

树脂盒豪华装。



Gameboy Pocket

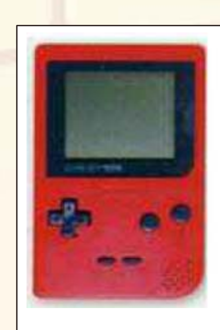
简称GBP，1996年7月21日发售的GB的轻薄版机型，除了机身比GB轻薄出不少，也更加省电。





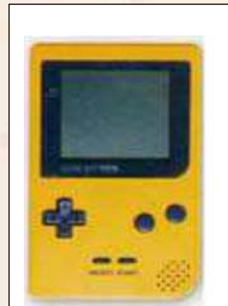
初版机

首发的最初版GBP。



红色

和GB兄弟·红采用相同配色的GBP。



黄色

也是来自于GB兄弟·黄的配色。



绿色

非常受欢迎的一个颜色。



黑色
初期型没有电源灯是其特征。



银色初版
屏幕框采用镜面式样的设定。



银色后期版
将镜面屏幕框改为了黑色。



金色
金银色的包装都是塑料盒。



粉色
和《拓麻歌子》同捆发售的粉颜色版主机。



紫色透明
通常版中最后发售的一种颜色。



宝石绿
Imagineer限定版，N64游戏《多人赛车锦标赛》的宣传商品。



《三丽鸥明星聚会》同款限定版
粉色的机身上有凯蒂猫头像。



珍珠蓝
Atlus促销活动的奖品。



冰蓝
玩具反斗城推出的淡蓝透明限定版。



透明
玩具反斗城的限定版之一，格力高抽奖活动也用了这个款式。



宝石绿（T）
玩具反斗城限定版，和Imagineer限定版的颜色有所不同。



MODEL-F
《FAMI通》宣传活动中所用的特别机型。



狮蓝
西武系列限定版，附有尼龙材质的袋子。

红色的马里奥扑克牌套餐限定版。






透明蓝
一共5000台，作为抽选奖品而设的全日空（ANA）限定版。



丰田限定版
有丰田标志的丰田限定版。



透明
海外发售的一种透明颜色。



蓝色
日本本土未曾发售的美国版颜色。



冰蓝
北美限定版本，金属风的淡蓝色。



冰蓝
大洋洲限定版本，和日版同样的淡蓝透明。

金色

大洋洲限定版，和日本版的颜色相同。



银色

包装比其他海外版苗条些的海外版。



瑞典限定版

采用面板蓝色、后面黄色的配色的瑞典限定主机。



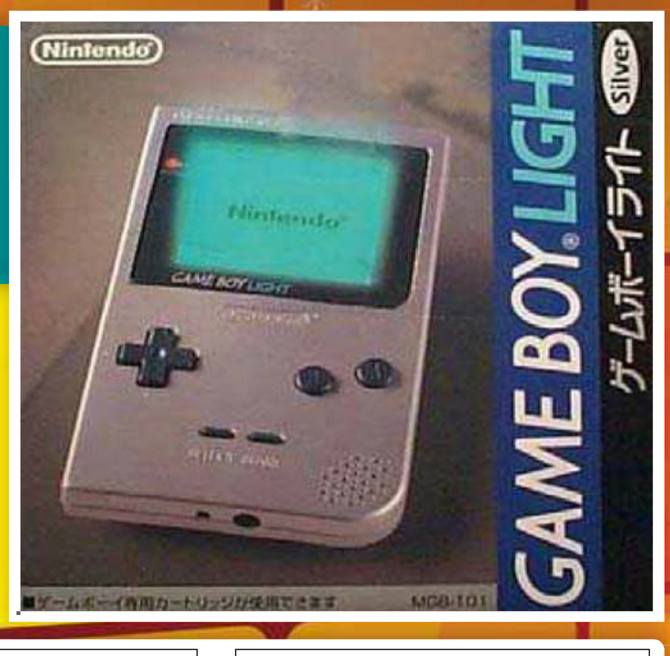
极限绿

1998年美国玩具反斗城限定版。



Gameboy Light

简称GBL，1998年4月14日发售的一系列机型，屏幕自带光源，大都是限定版本。





银色

豪华金银两色版本之一。

金色

面向海外发售的版本。



皮卡丘黄

口袋妖怪中心推出的《口袋妖怪》动画化纪念版。



黄色透明

玩具反斗城限定版，透明度很高。



MODEL-F02

《FAMI通》主办活动的贩卖机型。



手冢治虫纪念版

秋叶原手冢治虫世界商店的限定版本。



阿童木特别版

手冢治虫世界商店推出的第二款限定版。

Gameboy Color

简称GBC，1998年10月21日发售，除了彩色化，由于额外搭配了8MHz的彩色卡带的专用倍速模式的CPU，使得GBC有自己专门的游戏，故GBC成为GB系列的后续主机。

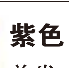
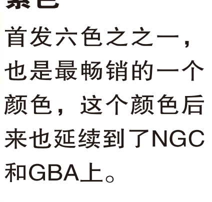






红色

首发六色之一。

紫色

首发六色之之一，也是最畅销的一个颜色，这个颜色后来也延续到了NGC和GBA上。



黄色

首发六色之一，黄黑的颜色反差恰到好处。



蓝色

首发六色之一，比较清淡的蓝。



紫色透明

首发六色之一，能看到内部的部件。



透明

首发六色之一，无色透明的版本。



《口袋妖怪》三周年纪念版

口袋妖怪中心推出的限定版，屏幕框上有皮卡丘和初代御三家的图案。



《口袋妖怪金·银》发售纪念版

也是口袋妖怪中心推出的限定版，屏幕框上为皮卡丘和二世代御三家。



《仙女凯蒂开运词典》同捆版

三丽鸥推出的粉色限定版主机，方向键和AB键之间印有凯蒂猫的头像。



《凯蒂猫的甜蜜冒险》同捆版

三丽鸥推出的限定主机，方向键和AB键之间为凯蒂猫图的全身图案。



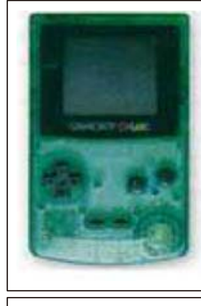
冰蓝

玩具反斗城推出的限定版，和此GBP的反斗城冰蓝版配色相同。



午夜蓝

玩具反斗城推出的第二款限定版GBC，透明暧昧的午夜蓝。



绿色透明

玩具反斗城的第二款限定版GBC，也是反斗城百店铺达成的纪念版。



马里奥透明版

吉之岛30周年纪念限定版的第1弹，有马里奥图案的透明版。



马里奥紫色透明版

吉之岛30周年纪念限定版的第2弹。



橙色透明&黑色透明

大荣零售旗下的棒球队大荣鹰队优胜纪念版。



水蓝&乳白

罗森推出的loppi预约限定版。



《樱大战GB》同捆版

本体为樱花粉色的纪念版主机。



《魔卡少女樱》限定版

伊藤洋华堂展会上的限定版本。

水蓝

茑屋书店限定发售的清爽版本。



黑色透明

中京地区的家电连锁公司荣电推出的限定版。



骨蓝色

全日空（ANA）的宣传活动限定主机。



松下限定版

上方有松下LOGO，松下宣传活动的奖品。



哆啦A梦 20周年纪念版

小学馆《快乐快乐月刊》的抽奖限定版本，有哆啦A梦的线条图。



GB 10周年纪念版

纪念GB发售10周年的限定主机，也是小学馆《快乐快乐月刊》的抽奖奖品。



哆啦A梦 30周年纪念版

同是小学馆《快乐快乐月刊》的抽奖限定版本，在哆啦A梦诞生的正日子推出。



几维色

在美国发售的几维果（猕猴桃）颜色的普通版主机。



汤米·希尔费格特别版

购买汤米·希尔费格的商品后可以购入的版本，也是掌机与时尚潮流品牌的首次合作。



Neotones绿金限定版

澳大利亚发售的双色限定版。



美年达奖品机

南美限定的作为奖品的主机，和芬达也有过合作。



《口袋妖怪黄》发售纪念版

美国发售的皮卡丘限定版主机。



《口袋妖怪 黄》发售纪念版

澳大利亚发售的皮卡丘限定主机，右边图案和美版的不同。



《口袋妖怪黄》发售纪念版

这个是香港发售的蓝色透明与白双色限定版本。



《口袋妖怪黄》发售纪念版

台湾发售的绿色透明与白色的双色限定版。



《金·银》发售纪念版

在美国发售的限定机。



《金·银》发售纪念版

在欧洲推出的黄蓝色限定机。



《超级马里奥兄弟DX》同捆版

美国凯马特发售的限定版，卡带直接插在主机上。



Gameboy Advance

简称GBA，在国内是GB之后又一部培养了一大批掌机玩家的传奇主机，这部分先介绍没加光源的初版。





白色



初期的三色之一，也是GB兄弟系列一脉相承的经典色。

紫色



和NGC采用相同的紫色。

乳红色



外壳透明，可以看到内部的元件。

乳粉色



GBA系列最早出的新颜色版本。

橙色



2001年12月发售，该版本的屏幕亮度有明显改善。

黑色



和橙色同日发售的版本，屏幕亮度也有改善。

银色



初版GBA最后发售的普通版颜色主机之一。

金色



和银色同时发售，都是在之前主机上出现过的颜色。

水君蓝



口袋妖怪中心发售的水君主题的水蓝色限定版。

雪拉比绿



口袋妖怪中心发售的另一款限定版，颜色为雪拉比的翠绿色。

纽约口袋中心版



口袋妖怪中心发售的金色版，和普通金色机的颜色不同。

水都守护神版



口袋妖怪中心发售的有拉迪亚斯和拉迪奥斯图案的限定版主机。

《凯蒂猫 奇迹时尚制造者》同捆版



照例是妹子向的粉色主机，该机为亮粉色。

《洛克人EXE》同捆版



伊藤洋华堂推出的限定主机，《洛克人EXE2》的同捆版。

《格斗之王EX》同捆版



和游戏同捆的黑色透明限定版。

《人形电脑天使心》同捆版Chobit式样



和游戏同捆的蓝色透明限定版。

午夜蓝



玩具反斗城登陆日本十周年的纪念限定版。

马里奥兄弟限定版



吉之岛推出的马里奥兄弟限定主机。

橙色透明&黑色透明



大荣推出的限定版，与GBC的那款同样配色。

读卖巨人版



伊藤洋华堂推出的限定主机，上有棒球联队读卖巨人队的吉祥物加比特。

银色



茑屋书店发售的限定版，和普通的银色版还是有些许的不同的。

纽约口袋中心开业纪念版



即现在的纽约口袋妖怪中心在开业时推出的限定版，和日本口袋中心推出的在配色上有明显不同。

GBA发售一周年纪念版



美国退出的限定版，和日本发售的银版相同，颜色名则是白金色。

午夜蓝



加拿大玩具反斗城推出的限定版，虽然和日版的同名，但配色不同。

红色




在美国大型超市发售的红色特定版本。

e-Reader同捆乳红版



加拿大推出的限定版，同捆了GBA卡片读取周边e-Reader的乳红版主机。

小神游GBA



2004年在中国大陆发售的版本，有两种套装，分别同捆官方中文游戏《瓦力欧寻宝记》和《超级马利欧2》。也是继万信GB之后，中国大陆第二部行货掌机。

Gameboy Advnace SP

简称GBA SP，2003年2月14日发售的GBA的新版主机，采用时尚造型的同时，增加了前光灯，并采用可充电的锂电池……总之，是非常经典且火爆的一款掌机。

靛蓝



加拿大发售的《口袋妖怪弹珠台》同捆版。

白金银

最初发售的银色版本。



石青蓝

最初发售的蓝色版本。



玛瑙黑

最初发售的三色中的黑色版本——从GBA SP开始，官方的颜色名字也走华丽路线了。



珍珠蓝

2003年9月5日追加的淡蓝色主机。



珍珠粉

和珍珠蓝同日发售的主机，颜色为淡雅的粉色。



FC色

纪念FC发售20周年的期间限定版本。



FC 20周年纪念版

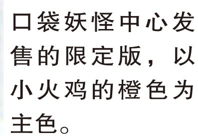
这个纪念版的操作面板上也采用了FC手柄的配色。



大金刚SP

仅有1000台的、作为抽奖奖品的大金刚限量版主机。





小火鸡橙色

口袋妖怪中心发售的限定版，以小火鸡的橙色为主色。

古拉顿版
口袋妖怪中心发售的限定版，以古拉顿的红色为主色。



海皇牙版
口袋妖怪中心发售的限定版，以海皇牙的蓝色为主色。



妙蛙花版
口袋妖怪中心推出的《火红·叶绿》发售纪念版，主角是妙蛙花。



喷火龙版
口袋妖怪中心推出的《火红·叶绿》发售纪念版，主角是喷火龙。



雷库萨版
《口袋妖怪 绿宝石》发售时口袋妖怪中心推出的纪念版主机，主角是雷库萨。



皮卡丘版
日本的口袋妖怪中心发售的非常可爱的皮卡丘限定主机。



《洛克人EXE4 锦标赛·红日》同捆版
和游戏同捆主机，两个版本的主机颜色都是一样的。



《洛克人EXE4 锦标赛·蓝月》同捆版
《洛克人EXE4》的另一个版本的同捆版，包装上将两个版本图案合二为一。



《我们的太阳》同捆版
创意之作《我们的太阳》同捆的外红内黑的主机。



《最终幻想战略版A》同捆版
伊藤洋华堂联合7-11便利店推出的珍珠白限定版。



《新约 圣剑传说》同捆版
和游戏同捆的主机，采用幻想风格的玛娜蓝色。



《银河战士》限定版
北美发售的《银河战士 零点任务》的同捆版。



《王国之心》银灰版
《王国之心 记忆之链》的同捆主机。



《SD高达 G世纪A》同捆版
游戏同捆主机，夏亚红的机身上印着吉翁标志。



《火影忍者RPG》同捆版
正面印有木叶标志的游戏同捆主机。



星光金
玩具反斗城推出的一款淡金色主机。



珍珠绿
玩具反斗城的限定GBA SP第2弹，非常淡雅的绿色。



托尼霍克版
当时几乎全平台的《托尼霍克滑板》的GBA SP限定主机。玛瑙黑上印有“托尼霍克”的字样。



火焰红
海外发售的普通版的颜色之一，和加拿大版的颜色有所不同。



All Black版
新西兰发售的All Black橄榄球俱乐部限定版本，正面有球队的LOGO。



几维色
在美国、加拿大的大型超市发售的几维果色限定机。



银与玛瑙
美国、加拿大发售的双色版主机。



黑与银
美国任天堂推出的纪念GB发售15周年的双色版。



女生版
西班牙推出的面向女孩的特殊包装版，主机为珍珠粉。



里普柯尔限定版

联合时尚户外用品制造商里普柯尔，在澳大利亚、新西兰推出的印有“RIP CURL”标志和图案的限定主机。



经典NES限定版

美国发售的NES（FC的美版机名称）的限定版，操作面板采用了NES手柄的图案风格。

部落版

欧洲发售的主机，银色的机身上有刺青般的图案。

刺青版

美国发售的版本，和前面的部落版的图案相同。



Who are you?

这不是问话，就是该主机的名字，美国发售的主机，黑色的机身上印有这句话。




冲浪蓝

美国家电零售店百思买推出的限定版。



酸橙&橙色

美国发售的版本，由酸橙绿与橙色搭配而成的双色板。



《塞尔达》限定版

欧洲发售的《塞尔达传说 神奇的小人帽》同捆主机，上面印有三角力量的标志。



《塞尔达》豪华黄金版

纪念《塞尔达传说 神奇的小人帽》而推出的豪华版，金色版的主机很多，但这款主机的外壳是真正的24K镀金，而且全世界只有7台。



马里奥限定版

欧洲发售的《马里奥对大金刚》同捆版。



珍珠白

美国发售的主机，很淡雅的白色。



珍珠色

加拿大家电零售店未来商店发售的限定版。



中国龙版

在小神游GBA之后，神游公司又推出了小神游SP系列的中国大陆行货GBA SP主机，中国风图案的中国龙版更是中国大陆的专有限定版。



丙戌狗版

中国大陆限定版，铂金色机身，正面图案是传统风格的中国十二生肖的丙戌狗。



石墨色

美国发售的黑绿色主机，而且屏幕采用了背光源，画面显示更加清晰鲜亮。



珍珠蓝

和石墨色一样，是任天堂在美国发售的背光屏幕的GBA SP之一。



《超级马里奥兄弟A2》同捆版

美国发售的游戏主机同捆版，主机正是前面说到的珍珠蓝背光屏GBA SP。



珍珠粉

也是美国发售的背光屏GBA SP版本之一，这个更倾向于女玩家。



增亮版SP

中国大陆发售的背光屏GBA SP，有很多颜色版本。



海绵宝宝限定版

美国玩具反斗城推出的限定版，黄色的机身上印有海绵宝宝滑稽的脸。



马里奥20周年纪念版

中国大陆发售的限定版，正面有马里奥20周年纪念图案，主色为中国红和白色双色搭配。



《密特罗德》限定版

中国大陆发售的《密特罗德》（即《银河战士》）的限定版主机，正面的萨姆斯图案非常有冲击力。



皮卡丘限定版

美国玩具反斗城发售的皮卡丘版主机，和日版一样，正面是可爱的皮卡丘脸蛋的图案。



任天堂明星'07贺岁版 马里奥

2007年新年发售的中国大陆限定版，铂金色的机身生印有马里奥的图案。



任天堂明星'07贺岁版 大金刚

也是07年铂金色贺岁版，机身图案为大金刚。



Gameboy Micro



简称GBM。2005年9月13日发售的GBA新款机型，也是GBA乃至整个GB系列的完结机型。也可以看做任天堂当时对掌机“极小”的一次探索和尝试，高亮的屏幕更是媲美PSP，可自由更换面板也是GBM的一大特征。

银色



首发的普通版5色之一。

黑色



首发5色之一，金属黑相当有质感。

蓝色



和GB兄弟系列的初始蓝色致敬的颜色。

紫色



普通色之一，相比其他GB机型的紫，这个是比较浅的。

FC版



有两个面板作为赠品的版本，整个机身的图案都在向FC手柄致敬。

《Mother 3》豪华同捆版



本体红色，正面图案颇有原作风格。

口袋妖怪版



口袋妖怪中心推出的限定版，黑底上有白色的皮卡丘剪影图案。

《最终幻想Ⅵ》同捆版



和《最终幻想Ⅵ ADVANCE》同捆发售的GBM，面板图案为天野喜孝的《FFⅥ》原画。

马里奥20周年纪念版



在北美发售的FC版主机。

iQue micro



在中国大陆发售的行货GBM，赠送有两个面板和面板更换的工具。

马力欧版



中国大陆发售的马力欧（马里奥）20周年纪念版GBM，也是FC手柄的风格。

金属绿



在中国香港发售的限定版本，包装比较大。

蓝色

在澳大利亚发售的主机版本，比日版蓝色机的颜色要深。



至此，本篇专题便也结束了，以上琳琅满目的GB家族的各种机型中，有的甚至是马修在刚从事编辑这行时在“硬件短消息”里报道过，当时也是这样辛苦但很兴奋地收集整理着这些不同颜色和版本主机的消息，不同的是，当时是新闻，而现在，已是回忆。不过就如上辑我们所说的那样，尽管GB早已作古、甚至GB的品牌也早已被官方雪藏，但GB的便携娱乐精神，已然传承到今天的3DS上——技术在进步，屏幕在进化、音乐画面都在进步，不变的，则是随时随地的游戏乐趣，以及一直都丰富有趣的掌机游戏们。

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

活用云技术，PS Now 7月31日北美公测

PlayStation Now



SCE宣布，采用了云技术的流媒体游戏服务“PlayStation Now”，将于今年7月31日率先在北美进行公测。今年7月31日服务率先向PS4用户提供，9月份则扩展到PS3平台，年内包括PSV和PS TV（即PSV TV的欧美版）也将对应这项服务（美国不包括阿拉斯加和夏威夷地区）。能够玩的游戏数量，在服务开始提供的时候将会超过100款，玩家只需花费最低2.99美元就可以廉价体验到这些高品质游戏。

SCE曾经于今年1月份，在美国向固定用户们展开过这项服务的封测，听取了用户们的意见之后，终于准备进入公测阶段。公测阶段，美国和加拿大的用户，都能够享受到这项服务，而该服务也会在听取更多用户的优化意见之后进一步进化。据悉，在公测开始之后，会有来自外部开发商以及SCE全球工作室制作的100多款PS3游戏提供，这意味着，在将这项服务扩充到全部PS平台之后，不仅是PS4、甚至连PSV这样的掌上游戏机，也能够体验到PS3的高品质游戏内容。而另一方面，SCE也会根据玩家们的游戏方式和习惯，来提供该项服务的不同价格带。游戏主要是以租借的形式来进行提供，比如，如果只是想在短期内体验轻松游戏乐趣的用户，只需花费2.99美元就可以轻松享受该项服务，而几乎所有的游戏作品，价格带都是分布在2.99美元至19.99美元之间。而固定金额制服务，目前SCE也在探讨之中以进行实装。

值得一提的是，PS Now服务将不仅仅局限于PS平台，今后只要是具有网络功能的设备，都有可能成为该服务的提供对象。率先参入的，是今年年内预计于美国发售的对应PS Now的索尼液晶电视Bravia，用户们可以开始进行封测体验。而SCE也在酝酿在欧洲以及日本推出PS Now服务，所以这些区域的用户们不必担心无法享受该项服务，SCE表示，今后会致力于让更多用户轻松体验PS Now的乐趣、追加更多的游戏类型，与此同时，也会对其功能和对应机种进行扩充，使该项服务得到进一步的进化。

5月28日

为了配合日本版赌博法案在国会的成立，Konami于本日举行的董事会中，通过了成立以对日本赌博设施进行投资为目的的子公司的决意。早在1996年于澳大利亚当地设置法人以来，Konami一直在从事着面向世界市场的赌博机器、以及赌博管理系统的开发、制造、销售和服务，如今已经在北美共计43个州和地域、澳洲7个州和地域获得了相关版权，而在全球则已经获得了365项权益。通过以这次日本赌博法案成立为契机，公司开始针对日本国内市场的赌博设施进行更多的投资，从而更好地在日本本地布局相关业务。据悉，新的子公司名叫Konami Gaming Japan，为Konami全资的子公司，董事会长为山口宪明。

硬件 HARDWARE

PSP日本停止出货，PSV全力接棒





6月3日，SCEJA宣布曾经带给玩家们无数游戏乐趣的掌机PSP，从本月开始不再继续在日本国内出货。

PSP是索尼第一代掌上游戏机，自2004年发售以来，通过对当时来说不输家用机的高品质画面、以及开创的掌上联机对战新风潮，在日本以及全球，都取得了非常骄人的成绩。尤其是在日本，伴随着“《怪物猎人 携带版》系列”等一系列优质大作的推出，PSP逐渐成长为全民性质的掌上娱乐设施，目前在日本的累计销量就已经直逼2000万大关。在推出大约10年的时间里，PSP硬件先后经过了PSP-2000、PSP-3000的进化，并且也试水了PSP go这样纯依靠下载软件来进行游戏的超前设备，不断带给玩家们更新、更好的体验。如今PSP终于结束了自己的神圣使命，其作为玩家们掌上新娱乐终端的使命，将由后续机种PSV来进行继承。

伴随着PSP在日本出货结束，索尼的官方购物网站Sony Store开始进行“PSP折价换购PSV”的活动，目的非常明显，即希望玩家们能够更积极地从PSP向PSV过渡。通过这项折价活动，持有PSP的玩家可以折价3000日元（学生最高为4000日元）来购买PSV主机。再加上之前一直在进行中的持有PSP UMD游戏，可优惠价购买同款游戏的数字下载版（可在PSV主机上运行）的“UMD Passport”活动，因此对于想要从PSP升级到PSV的用户来说，现在可谓是绝好的时机。

另一方面，SCEJA也同时宣布将发售PSV新配色方案主机，以及全新促销套装的发售计划，以进一步牵动还在观望中的玩家们。此次宣布PSV-2000型主机新配色方案为“红黑”、“蓝黑”两种。这两款配色方案主机的促销套装售价仅为18980日元，将于今年7月10日发售，其中除了包含对应颜色的PSV-2000主机一台之外，还将包括8GB容量的PSV专用记忆卡一张、屏幕保护贴一张、以及PSV主机收纳包一个。值得一提的是，8GB记忆卡中，会预先安装一些免费游戏，比如《如龙 维新 PSV免费应用》等，同时也会包含一些付费游戏的免费体验版，比如《初音未来 女歌手计划 2nd》等。不仅如此，PSV-1000型主机，也将于7月24日推出促销套装，包含物品除了主机改为钢琴黑的PSP-1000主机之外，其余和前面介绍的两个PSP-2000超值版相同，售价则略高为19980日元。另外，这几个超值促销版中，也将附带一个下载码，利用该下载码，玩家可以在PS Store的视频区中免费租看三部动画作品；不仅如此，玩家也可享受Music Unlimited的月会员服务，30天内免费欣赏正版乐曲！

5月28日



根据日本著名游戏媒体EnterBrain的统计，截止到今年5月25日，Level-5推出的3DS原创RPG《妖怪手表》，在日本国内的实际销量达到了100万1890套，成功突破百万大关。《妖怪手表》发售于2013年7月11日，达成这个百万销量用了整整46个礼拜。据销售轨迹显示，游戏发售之后销量一度下滑，但自从今年1月8日备受低龄用户好评的动画开播之后，品牌的知名度和口碑迅速在用户之间扩散，使游戏的销售轨迹再次扶摇直上。为了乘胜追击，在前作发售后正好一年的今年7月10日，游戏将会推出正统新作《妖怪手表2》，新作将分为《元祖》、《本家》两个版本推出，可以预见的是发售后必将延续1代的热卖和长卖，再度引爆市场热点。

5月29日



为了迎接PSV版系列最新作《尸体派队 驭血》的发售（预定今年7月24日发售），5pb.宣布之前在PSP平台发售的系列前两作《尸体派对 血腥笼罩》和《尸体派对 影之书》，将会限时进行降价促销。凡是于今年6月5日至6月25日期间，在PS Store上购买这两款作品的下载版，都能以1000日元的优化低价获得，相比原本的3800日元便宜不少。由于PSV版的《血之驭血》在剧情上与前两作有衔接，此举也是为了能够让从最新作开始玩起的玩家能够更低门槛地熟悉系列剧情。而系列的外传作品，在PSP平台的第三作《尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏》，则也宣布于6月26日以数字下载版形式登录PS Store，售价为3800日元。

5月29日



BNGI宣布，3DS平台的“《传说》系列”最新外传作品《世界传说 Reve Unitia》发售日。游戏将于今年10月23日在日本地区首发，售价为5210日元。与之前的《世界传说》作品一样，本作是一款集结了“《传说》系列”历代知名角色们的集大成之作，这些角色们出现在梦境世界中，玩家需要与他们携手，拯救梦境世界。与系列之前的作品不同，本作是一款S·RPG游戏，同时，这也是系列首次登陆3DS平台。游戏中除了有来自从《幻想传说》到最新的《无尽传说2》中的角色之外，也会有梦境中的原创角色们登场。尽管不再是有动作元素的RPG，但满足条件之后角色依然可以发动大魄力的秘奥义，演出度非常高。

5月30日



来自PS Blog欧洲的消息，索尼将在欧洲地区推出两款PSV相关的超值套装，发售时间为6月底。首先是名为PS Vita超级动作游戏合集的套装，玩家只需要花39.99欧元，就可以获得一根容量为8GB的PSV专用记忆棒以及5款经典动作游戏。这5款游戏分别为：《战神 奥林匹斯之链》（PSP）、《杀戮地带 解放》（PSP）、《索尼全明星大乱斗》（PSV）、《不义联盟》（PSV）、《蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门》（PSV）。而另一款则为包含了PSV-2000型主机的同捆版，除了包含以上记忆卡套装的所有内容之外，还包含一台钢琴黑色的PSV-2000型主机，售价则为199.99欧元。不管是哪个套装，超值程度都令亚洲地区的用户羡慕不已。

6月2日

日本著名视频网站niconico的PSV版专用应用，于5月29日终于突破了100万下载。该应用与PSV发售日同时于2011年12月17日在日本提供下载，后经过用户们的反馈不断添加新的功能，终于在5月29日突破了百万下载，历时差不多两年半。为了纪念这一成绩，官方将会举行特别庆祝活动。玩家将免费获得《与大家一起》和niconico合作的PSV尺寸壁纸；而如果参加抽奖，玩家更有可能抽得豪华奖品，奖品设置有PS4主机（共2台）、PSV带支架充电线（共5个，PSV-2000专用）、以及PSV充电台座（共5个，PSV-1000专用）。niconico是日本著名的视频网站，其运营公司Dwango前段时间刚和角川集团合并为新公司Kadokawa Dwango。

6月10日



在日本、亚洲地区先后发售并获得不错评价的PSV TV，也将登陆欧美地区。不过和亚洲地区不同，PSV TV在欧美不仅将改名换姓，在配色方面也会有一定的变化。据悉，PSV TV在欧美地区将以“PS TV”为名，外观则不同于亚洲地区的白色，变为了全黑色。而PS TV也将在今年内对应在美国、加拿大提供的PlayStation Now公开β测试服务，这意味着，PS TV将不仅可以执行PSP和PSV游戏，还可以通过接驳PS3/PS4手柄，使用更为舒适的手柄操作来体验PS3游戏。PS TV将于今年秋季在欧美地区发售，售价为99美元/99欧元，价格方面依然非常之低廉，而这台PS家族中身材最较小的一员，却依然有着相当吸引人的魅力。

6月16日



Square Enix宣布“《最终幻想》系列”全新外传作品《最终幻想 探索者》（Final Fantasy Explorers），对应平台为3DS。游戏的特色之处在于，玩家可以和《怪物猎人》等作品一样，四位好友组队共同挑战强敌，玩家可以根据组队来提炼各种不同的战术，应对关卡中不同的难题。而在系列之前的作品中出现过的召唤兽、怪物以及职业系统等元素，也会在本作中登场，让玩家倍感亲切。而除了多人协作之外，游戏中也会提供单人游戏内容，即使不和其他玩家联机，单个玩家也会有充分的游戏内容可以体验。从目前已经公布的情报和截图来看，游戏将采用全3D画面，而骑士、拳法家、黑魔道士和白魔道士等经典职业也得以率先公布。

6月16日



BNGI宣布了即将于月底发售的3DS新作《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》与其他作品的合作计划，目前已经公布的合作作品有《船梨精》、《妖怪手表》、《怪物猎人4》、《偶像大师》等4部作品，以及深受玩家们喜欢的熊本萌物酷MA萌。合作方式包括演奏相关的曲目，甚至是令这些作品中的角色成为己方的同伴。本作相比系列原本的作品，将会加入较为丰富的新鲜元素，比如瞬间扭转局势的“突袭”系统等。目前游戏的收录曲目也已经率先披露，来自AKB48、桃色幸运草Z的经典曲目赫然在列。

6月16日



IGDA日本宣布，将于今年8月2日至3日期间，举行名为“（日本）东北IT概念福岛游戏会”的游戏开发活动，持续时间为连续30小时。在该开发者会议中，会采用少数专业开发者与业余开发者构成即兴小队，共同在短时间内完成游戏开发的新颖模式。通过该活动积累的经验，原本的业余开发者们可以获得更多的锻炼，从而直接参加到后续专业游戏开发中去。而原本一些较难通过言语来表达的经验知识，也可以通过这项活动形成共享。该项活动将在位于日本东北地区的福岛县举行，届时其过程也将通过Ustream在全世界进行直播。



栏目主持：胧月

《Persona Q》的首周销量相当高，又正好没到离谱的程度。被卷入同性恋纠纷的《朋友聚会 新生活》终于在北美登陆，玩家目前并不是很买账。当然其初代在日本登陆时首周销量也仅区区10万，完全看不出日后过300万的王霸之气，《新生活》作为系列开拓国外市场的第一作，也不能急着盖棺定论。

软件销量（日本） 2014年6月2日～6月8日

1 Persona Q 暗影迷宫
ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス
■Atlus■RPG■2014年6月5日■7538日元
NEW 本周销量 18万6398套 累计销量 18万6398套 消化率：60%以上 3DS

以《Persona3》和《4》世界观打造的本作本质上依然是《世界树迷宫》的精神续作，无论如何，它打破了《Persona》和《世界树迷宫》这两个系列在掌机平台上的最佳销售纪录。《Persona4 黄金版》作为PSV上最畅销的游戏之一，首周销量仍比本作低3万。NDS与3DS上的5款《世界树迷宫》首周销量也均未曾突破10万，一款典型的既日式又核心向的作品有此成绩实属不易。

2 卡片战斗先导者 锁定胜利
カ-ドファイト！！ ヴァンガ-ド ロック オン ビクトリ-！！
■Furyu■TAB■2014年6月5日■5378日元
NEW 本周销量 3万2816套 累计销量 3万2816套 消化率：60%以上 3DS

3 妖怪手表
妖怪ウォッチ
■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元
↓ 本周销量 1万7944套 累计销量 37万132套 消化率：80%以上 3DS

4 世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战
ワ-ルド サッカ- ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战
■Konami■SPG■2014年5月22日■5119日元
NEW 本周销量 6976套 累计销量 3万5831套 消化率：60%以上 3DS

本作的首周初动与前作《胜利十一人3D足球》大致相当，不过世界杯并未给它带来显著的好运，第二周便下滑得非常厉害，要达到《3D足球》12万余的总成绩颇为艰巨。此外本作还在PSV和PSP上跨平台发售，销量均未及3DS版优秀。

5 马里奥赛车7
マリオカ-ト7
■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元
↑ 本周销量 4517套 累计销量 225万5153套 消化率：80%以上 3DS

6 马里奥聚会 岛屿漫游
マリオパ-ティ アイランドツア-
■Nintendo■TAB■2014年3月20日■4800日元
↑ 本周销量 4398套 累计销量 39万3373套 消化率：80%以上 3DS

7 口袋妖怪 X・Y
ポケットモンスタ- X・Y
■Pokemon■RPG■2013年10月12日■4800日元
↑ 本周销量 3842套 累计销量 438万769套 消化率：80%以上 3DS

8 怪物猎人4
モンスタ-ハンタ-4
■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元
↑ 本周销量 3726套 累计销量 347万3743套 消化率：80%以上 3DS

9 世界足球 胜利十一人2014 蓝色武士的挑战
ワ-ルド サッカ- ウイニングイレブン 2014 苍き侍の挑战
■Konami■SPG■2014年5月22日■3067日元
NEW 本周销量 3325套 累计销量 1万5225套 消化率：40%以上 PSP

10 超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心
超女神信仰 ノワ-ル 激神ブラックハ-ト
■Compile Heart■S・RPG■2014年5月29日■7344日元
NEW 本周销量 3275套 累计销量 2万9290套 消化率：80%以上 PSV



硬件销量（日本） 2014年6月2日～6月8日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	3万6716台	102万670台
PSV	1万1504台	58万4329台

3DS累计销量 1571万4681台

PSV累计销量 285万9468台

四周间硬件销量推移表（日本） 2014年5月12日～6月8日

5月12日～5月18日
5月19日～5月25日
5月26日～6月1日
6月2日～6月8日
0 5000 10000 15000 20000 25000 30000 35000 40000
3DS
PSV

软件销量（北美） 2014年6月1日～6月7日

1 NEW 朋友聚会 新生活
Tomodachi Life
■Nintendo■ETC■2014年6月6日■34.99美元
本周销量 2万4140套 累计销量 2万4140套 3DS

2 ↑ 口袋妖怪 X・Y
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元
本周销量 2万171套 累计销量 349万5625套 3DS

3 ↓ 星之卡比 三重华丽
Kirby: Triple Deluxe
■Nintendo■ACT■2014年5月2日■34.99美元
本周销量 1万2913套 累计销量 17万6544套 3DS

4 NEW 神次元偶像 海王星PP
Hyperdimension Idol Neptunia PP
■BNGI■AVG■2014年6月3日■39.99美元 PSV

5 ↑ 马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元 3DS

6 ↑ 口袋妖怪 黑2・白2
Pokemon Black / White Version 2
■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元 NDS

7 ↑ 立体动物之森
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 3DS

8 ↓ 新・超级马里奥兄弟2
New Super Mario Bros. 2
■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元 3DS

9 ↓ 耀西新岛
Yoshi's New Island
■Nintendo■ACT■2014年3月15日■39.99美元 3DS

硬件销量（北美） 2014年6月1日～6月7日

机种	周间销量	2014年销量
3DS	2万8996台	77万7492台
PSV	4293台	12万3813台

3DS累计销量 1247万2726台

PSV累计销量 179万9500台

四周间硬件销量推移表（北美） 2014年5月11日～6月7日

5月11日～5月17日
5月18日～5月24日
5月25日～5月31日
6月1日～6月7日
0 5000 10000 15000 20000 25000 30000
3DS
PSV



栏目主持
虫无兮

7月，对于上班族来说，意味着还有两个月才到下一个公众假期，而学生党想必是在欢天喜地地过暑假，尤其是那些刚刚经历过高考以及中考的。这里首先表示祝贺，同时也不得不说一声，前面还有很多考验在等待着各位，到了新学校之后的生活，或许要比考试本身难上许多。好了，复杂的事情可以慢慢再想，趁着假期把落下的游戏都统统补上吧。



小林裕幸

Capcom所属制作人，“《战国BASARA》系列”、《机灵粉碎者》等作品监督

悬疑舞台剧《名侦探柯南 杀意的开场铃》在第一幕结束后，好像考试一样发了问卷和答题纸，要求在休息时间的30分钟内写好并交回去，不仅时间短而且很难！在第二幕有解答的内容，谢幕时则公布了正确答案。这犯人怎么可能猜得到嘛！

6月14日



虫某也很喜欢看附有“给读者的挑战书”的推理小说。只是解谜的人必须顺着作者的创作方向去思考才能获得解谜的钥匙。也就是说，在谜题之前，必须先去揣测出谜者的心思，这一步有时要比解决谜题更加困难。



樱井政博

代表作品为“《星之卡比》系列”和《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》，近期作品为《任天堂全明星大乱斗》

在E3的《任天堂全明星大乱斗》的展台上，只要在某处的对战获得胜利，就可以得到照片里的这块金牌。名牌用的带子有两种颜色，而且正反两面是不同的《任天堂全明星大乱斗》角色图案。

6月11日



《任天堂全明星大乱斗》连续两年都是E3上3DS平台的最大看点。没想到在发售前的三个月，还公布了吃豆人这个另类的角色。看着洛克人、吃豆人、索尼克和马里奥站在一起，有种回到过去的错觉呢。

高木谦一郎



"《闪乱神乐》系列"制作人，最新作为《闪乱神乐 真红》



尝试了一下可能出其他东西的妖怪奖章的扭蛋机，结果出了这么一个完全不明所以的玩具（垃圾）。这是コスモス的复兴吗？

注：コスモス是一种曾在日本流行的、会出各种奇怪的小玩具的扭蛋机。

6月16日



在热心网友的帮助下，高木最终发现这个玩具是卷线战车，是在贫穷的年代小孩子运用智慧所创造出来的一种简易玩具。如今通过《妖怪手表》的扭蛋机将其再现，或许是想体现和妖怪这个主题相符的时代感吧。

中裕司



《索尼克》及《梦幻之星》生父，现为PROPE社长



去了一趟MARZA，也就是之前发布了《索尼克》的电影版的公司。这家公司不仅制作了《哈洛克船长》的电影，《马里奥与索尼克》、《初音未来 女歌手计划》、《PSO2》的游戏动画也有参与。因为很在意《索尼克》搬上大银幕的事，所以就来打听了各种各样的事情。究竟成品会怎样，还真是让人期待呢。

6月18日

这一头索尼克的生父也在为自己的"孩子"担忧了。由日本的工作室操刀的话，估计对于东方人来说，形象上会比较好接受。老美弄出来的长腿索尼克坦白说有点接受不了啊……

池尻大作



filament董事长，"《大众高尔夫》系列"制作人，最近作品为"《Juzu》系列"和《口先番长》



大儿子的生日蛋糕。今年曾一度想过要不要换成地缚猫，最后还是决定继续走卡比路线。这家店会满足客人的一切要求，所以寻找蛋糕上用的图案也成了一件乐事。

6月13日

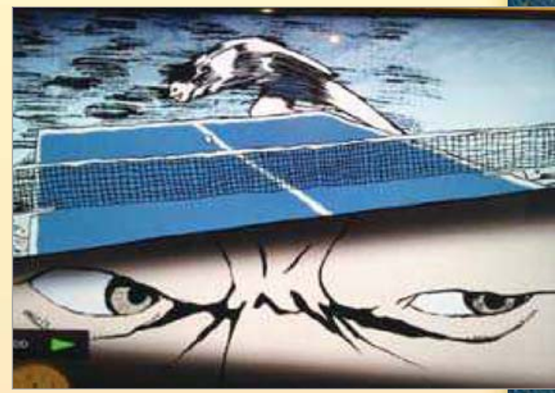


鉴于《妖怪手表》在日本的超高人气，池尻爸爸还是给自己孩子弄个地缚猫的吧，这样孩子在朋友当中也倍有面子。卡比可能很多小孩子都不知道呢。

松山洋



CyberConnect 2总裁，代表作有"《.hack》系列"和《乔乔的奇妙冒险ASB》



一直在等待这个瞬间！脉冲启动！永久不灭！反应反射！动画《乒乓》。不是这样的吧，阿扁。《英雄就是我，怎样？！》连续看了两次。蓝光不能早点送到吗？好！

6月13日

风格奇特的体育题材动画《乒乓》，因为加入了中国人声优演绎的角色而在国内也引起强烈反响，只可惜这个名字充满争议色彩的角色最终还是敌不过主角光环而败下阵来。不过动画本身独树一帜的分镜和画风，以及让人热血沸腾的对战，让不懂得乒乓的观众也能乐在其中。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



本次黄金眼的最高分由《Persona Q》夺得，首周接近20万的销量也印证了其优秀的素质。但尺有所短寸有所长，本作拥有极为出色的迷宫设计，但战斗系统则显得策略性和平衡性不足。四款PSV游戏中除了《信长之野望 创造》外都颇为宅向，素质虽可圈可点，但面临的用户群均相当有限。



评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

出包王女Darkness 绝顶之战

■To Loveる–とらぶる–ダ–クネス バトルエクスタシ–■卡带■Furyu■ACT
■动作■2014年5月22日■1人■对应PSV TV



PSV

一款略带擦边球要素的动漫改编游戏，主人公要随身携带两种武器作战，运用更换武器后的不同特性和动作来爽快地击杀敌人。



总分 21

项目	评价
系统	★★★☆☆
演出	★★★☆☆
FANS向	★★★★☆

阿鲁 正如大部分动漫改编游戏一样，本作同样是一款纯为FANS服务的作品。换装要素、大量杀必死画面和无厘头的剧情必然能满足各位绅士，特别是击败妹子后的“心跳触摸”更是福利满满。当然，抛开福利来看，游戏的整体素质也和同类游戏一样，具有手感粗糙、玩法单一等缺陷，特别是切换场景时的读盘速度慢得令人无法忍受。惟一比较有亮点的便是武器系统，在游戏中根据武器不同，主角的攻击方式也略有差别，尝试不同的武器也是一大乐趣。此外本作奖杯难度不高，二周目即可完美，白金党可以考虑尝试一下。 **7**

库玛 给人的第一印象不错，特别是和众妹子之间的“互动”令人满意。但游戏玩法实在过于单一，整个流程就是在迷宫中刷刷刷，如果不是原作粉丝和绅士，在一旦新鲜感过后很难有坚持下去的动力。 **7**

白菜 以一款动作游戏来评判的话，游戏的缺点不少，特别是敌人强度跨越很大，而且主角没有多少无敌时间，如果没有刷任务练级在后期很容易被怪物围殴死。好在大量的福利相信能让玩家忘记之前的不快。 **7**

圣灵之心3 爱意满满

■アルカナハ–ト3 LOVE MAX■卡带■Arc System Works■FTG
■格斗・2D■2014年5月29日■1～2人■对应PSV TV



PSV

移植自街机3代最新版，在继承全角色和全圣灵后，进化的23名圣女在追加新故事、新系统和新模式后登场，演化出更加多变的战场。

总分 23

项目	评价
系统	★★★☆☆
难度	★★★★★
新要素	★★★★☆

白菜 本作的移植度令人满意，除去部分必杀特效的简化及读盘速度略慢外，总体素质基本与PS3版一致。街机原作采用标清分辨率，因此相比家用版模糊的拉伸效果，本作于掌机屏幕的画面表现反而显得更加绮丽。作为3代的加强版，虽然并没有增加新的人物和圣灵，系统的进化也相对有限，但将平衡性调整至系列之最，其硬派的内核值得铁杆格斗玩家深入钻研。不过由于缺乏教程模式，本作对新手显得不太友善，好在游戏模式丰富，并设有简单操作模式，可以轻松打出连续技和必杀技，使得不擅长格斗游戏的玩家也能乐在其中。 **8**

胧月 新增的后日谈及短篇故事充分发挥了系列的人设优势，CG模式追加的大量版权绘更是美不胜收，即使对格斗游戏不感兴趣的玩家也很可能被角色的魅力所折服。 **8**

乌冬 追加模式相较于同类游戏而言趣味性有限，无印版实装的宽屏模式在本作反而被取消也令人颇为不解。网战质量虽不错，可惜无法与家用版本对战，而且居然不对应Ad–hoc联机。 **7**

信长之野望 创造

■信長の野望 創造■卡带■Koei Tecmo Games■SLG
■模拟・战略■2014年5月29日■1人■对应交叉存档/PSV TV



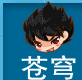
PSV

系列第14部正统作品，同时也是30周年的纪念之作，移植PSV后对应触摸操作和摄像头功能，与《三国志12》一样在系统方面进行了简化。



总分 21

项目	评价
战略性	★★★☆☆
移植度	★★★★☆
耐玩度	★★★☆☆



苍穹 各个环节的大幅简化是本作最明显的变化。内政风格转变，以人口为核心要求稳扎稳打地发展，没有了运兵概念也让习惯以往作品的玩家在调度时会不太适应；外交方面彻底废除天皇所在的朝廷令人不满，而且缺少直接劝告他势力降服的指令，导致统一的进程有所延缓；战争方面更强调大局观，包抄、夹击等战略调度的意义远大于细节操作，局部会战的重要性只在强强对阵时才有少许机会体现；势力范围扩大后强制交由AI军团，但所能设置的委托方针又太少，很难达到目的。在流行快节奏游戏的当下，系统优化势在必行，但过分简化只会适得其反。 **7**

马修 相比《天道》在流畅性方面提升了一些，后期地图上部队数量较多时还是会有明显的卡顿。新增实施“惣无事令”的通关条件也让游戏的整体节奏大大加快。 **7**

胧月 以人口为核心的政略系统令战争显得更加真实，不再轻松就能有动辄十几万的部队，而是更强调小股部队的多线战斗，只不过战斗的操作性大幅缩水，导致缺少成就感。 **7**

超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心

■超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート■Compile Heart■S・RPG
■策略角色扮演■2014年5月29日■1人■对应PSV TV



PSV

代表各大主机和厂商的女神们总共18人登场，可爱的Q版角色们为了挽救四分五裂的世界，协力统一游戏市场界。



总分 22

项目	评价
NETA	★★★★☆
系统	★★★★☆
战略性	★★★★☆

白菜 本作拥有锻造，素材收集和武将育成等诸多战棋游戏的常规要素，内容上十分充实和丰富。在战斗系统上，属性相克、高低差和方向补正等也让游戏在战略性上毫不含糊。我方的女性单位都为知名游戏系列拟人而来，很有个性且在战斗中都以萌系Q版的样子呈现，角色魅力十足。此外每个必杀技也都有十分华丽的演出。当然游戏最大的魅力还是融入了诸多游戏业界要素，从道具名称到NPC造型以及各种对话，再到每个出战女武将的角色设定，遍布各处的游戏业界内容都能够感受到制作商的诚意。 **8**

乌冬 作为S・RPG来说，难度掌握得比较恰当，攻略进展也比较爽快。战场上的大量机关与异常状态设定很有意思，不过部分敌方爱用的异常状态效果太强也有点令人上火。 **7**

虫无兮 同伴数量众多，但也因此而在性格塑造方面没有进行深层次挖掘。从中期开始BOSS的强度明显提升，需要做好对策。大量陷阱对敌方无效也很让人无奈。而且明明是平行世界，黑幕却偏偏还是那个人…… **7**

Persona Q 暗影迷宫

■ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス■Atlus■RPG
■角色扮演・迷宫探索■2014年6月5日■1人■对应邂逅通信



3DS

热血推荐

来自《P3》和《P4》两部作品的十多名角色来到异世界的八十神高校，借助Persona的力量攻略四大迷宫和最后的钟楼。本作的战斗系统则沿袭自《世界树迷宫》，绘制地图的乐趣依旧保留。

总分 25

项目	评价
系统	★★★★☆
剧情	★★★★☆
耐玩	★★★★★

胧月 战斗和迷宫均硬派，RISKY难度下前期被偷袭一次便可能被秒，尤其是不能从F.O.E战中逃跑的限制，令其与其他难度完全是两个游戏。迷宫设计依旧很用心，每个迷宫间虽长却没有恶意让玩家绕路，各迷宫的解谜特征也截然不同。Persona系统做得中规中矩，检索非常方便，但技能的继承过于不自由，而Persona除了技能外，自身的性能特征也不明显，相当于不同皮肤界面的技能包。此外本作中HP的续航能力远远高于SP，导致玩家在掌握光暗属性前，物理技能的泛用性几乎碾压魔法，中毒效果也过于抢眼。 **8**

白菜 界面简洁，但同样能通过剧情对话和校园散策良好地铺开剧情。更难得的是本作故事与家用机上同样一款乱斗外传《P4U》合理联系，厂商这盘大棋下得太有看点。 **9**

阿鲁 迷宫方面的解谜要素设置得不错，适时出现的双向传送门减少了重复探索的疲劳。但游戏的战斗节奏偏慢，而且即死和毒效果几乎完克大部分敌人，导致后期的战斗方式过于模板化。 **8**





黄金眼评分 24分 热血推荐 文 库玛

3DS　角色扮演　RPG

智龙迷城

パズドラZ

GungHo	日版	2013年12月12日
1人　4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	

游戏时间：50小时以上

在日本人气爆棚的《智龙迷城》移植到3DS平台上后，也不负众望地取得了十分亮眼的成绩。在2013年日本软件销售排行榜上，《智龙迷城Z》以破百万的销量获得了第六名。这款移植于手游的作品之所以会获得如此大的成功，不仅因为它保留了原版手游中的众多优点，也加入了许多针对掌机的丰富要素。因此，无论是第一次接触这类游戏的新玩家，还是在手机上为之沉迷的老玩家，都可以从本作中体会到新颖的游戏乐趣。

令人惊喜的新颖消除

“《智龙迷城》系列”之所以能从诸多的游戏中脱颖而出，完全归功于其自身对消除类游戏的全新发掘。在游戏中，玩家需要在规定时间内移动一颗珠子，使其带动所经之处的转珠一起移动。在移动时间结束后横竖连接大于等于3个的就会进行消除——这就是该系列游戏在消除方面的基本理念。也正是基于这样的理念，“《智龙迷城》系列”在操作上极易上手，也比较容易被广泛的玩家群体所接受。但倘若只是单纯地进行转珠消除，那么该系列肯定无法达到今天的高度。游戏制作者们最具创意的一点就是将消除与战斗要素结合在了一起。

▲在转珠前会有足够的时间进行思考，一旦开始后就必须眼疾手快地完成。

游戏中有对应火、水、木、光、暗和心属性的各色转珠，每个回合的转珠结束后，所消除的珠子都会被换算成队伍中对应该属性怪物的攻击力，属性相克的情况下还会给敌方造成更大的伤害。一次性消除5个以上的同色转珠就会发动全体攻击，并

且在《智龙迷城Z》中还有“Z转珠”这一设定，在出现了7个或10个的连锁后Z转珠就会出现。每消除一个Z转珠可以给敌人造成3倍的伤害，两个的话为3×3倍，以此类推。因此在每一个回合中，玩家都需要全神贯注地思考如何移动转珠来给敌人造成最大伤害。

除此之外，无论是手游版还是3DS版，一个回合的转珠操作都只有短短几秒时间，转珠技法得当的话攻克一个迷宫也不会花费太长时间。玩家们在平日里可以随时随地进入到游戏中，在需要时又能够立即抽身出来，因此这也让该系列游戏成为了人们在工作学习之余进行休闲娱乐的一个绝佳选择。

借鉴经典的怪物系统

相信许多玩过《口袋妖怪》的玩家一看到《智龙迷城Z》开头从三只怪物中进行挑选的剧情都会说“这不就是《口袋妖怪》么”。其实除此之外，“《智龙迷城》系列”还带有不少《口袋妖怪》的色彩，比如在《智龙迷城Z》中每只怪物除了有自己的属性外，还有领队技能和个体技能。领队技能只有当怪物成为队伍的领队时才能在战斗中被动发动，而技能则可通过消耗技能槽的点数来发动。因此在进入迷宫之前，玩家必须依照迷宫和BOSS的属性选择适合的领队和队员，数量丰富、作用各异的技能也注定玩家只有在广泛收集了怪物后才能在战斗中灵活地进行对应。

在本作的迷宫中取得了芯片后，就可以利用龙之研究所（ドラゴン研究所）的怪物进化装置HERA（モンスタ—进化装置HERA）升级怪物。怪物除了有等级的上限外，还有进化的分支。即使是同一只怪物在按不同的分支进化后，其领队技能和技能都会出现较大的差别。因此怪物数量多达300只以上的本作，在制定战斗策略方面可谓给玩家们留下了的巨大的发挥空间，并在益智的基础上又增添了策略和养成类游戏的乐趣。

诚意十足的转型之作

就像游戏设计者们多次强调的那样，本作并不是一款将手游随随便便改动一下就贸然搬上3DS平台，借人气大卖的投机之作。而是一款继承了上述手游版的所有优点后，又专门针对3DS平台所打造的作品。

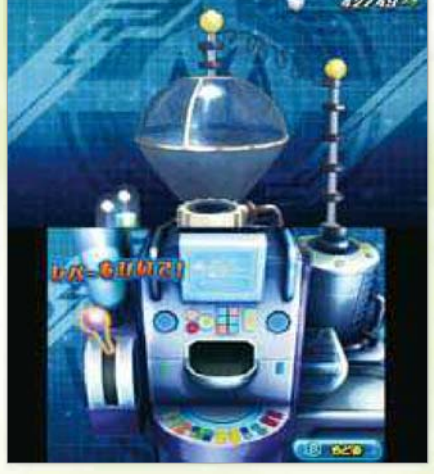
和手游版在选择了“御三家”后直接进入战斗这样的“简单粗暴”不同，《智龙迷城Z》讲述了主人公从邪恶组织Paradox手中拯救世界的故事。游戏的一周目难度较低，但通关后玩家会惊喜地发现游戏在原本的6张地图上又追加了近一倍的新迷宫，这些迷宫在难度上明显高于旧有的迷宫。通过一周目练完手的玩家，正好可以顺理成章地向更高的程度进阶。除基本迷宫外，游戏中陆续追加的异世界迷宫内容也让本作的耐玩性得到了延伸。


▲游戏通关后还会追加全新的地图。


▲龙之竞技场。

在系统方面，本作设计了名为“Z都市”的场景，手游版的怪物孵化、强化和进化都在Z都市的龙之研究所中进行。除此之外Z都市中还有一个名为“龙之竞技场（ドラゴンコロシアム）”的场所，在那里玩家可以带上自己的队伍或是直接使用系统指定的队伍来挑战迷宫，两种模式还分别有着初级、中级、上级和超级这四种难度，每种难度都要求在5分钟内攻略迷宫并尽量获得高分数，这也让玩家即使在完成所有的迷宫后，也可以在本模式中继续享受战斗的乐趣。

在手游版中玩家需要额外花钱购入魔法石来进行怪物抽选，而在本作中玩家可在兰克博士开发的Z-BOX扭蛋机上使用游戏中的钱来抽选怪物。随着剧情的推进所花费的金钱数量虽然会越来越多，但比起现实里的课金无底洞，这样的方式肯定更让玩家感到放心。临近圣诞节前，日本的许多家长都购入了本作并将其作为圣诞礼物送给自己孩子，因此摒弃了课金系统这点可谓对《智龙迷城Z》的大卖起到了推波助澜的重要作用。


▲兰克博士开发的Z-BOX扭蛋机，无需课金转扭蛋这点也让玩家可以更安心地享受游戏。

广阔的进步空间

包含丰富游戏类型的本作，可以说是获得了口碑以及销量的双重肯定。但这并不代表《智龙迷城Z》就是一款完美之作：略显粗糙的画面、让人无法留下过多印象的人物设定、无趣的人物对话和老套的主线剧情都让不少成年玩家颇有微词，怪物交换和帮手（助っ人）的设计也浮于表面，过于鸡肋；怪物的形象设计上也显得千篇一律。不过这些问题也恰好预示着本作在将来的系列构建上所拥有的广阔上升空间以及隐藏着的巨大潜力。



黄金眼评分 25分 热血推荐 文 虫无兮

动作角色扮演 A・RPG

塞尔达传说 众神的三角力量 2

3DS

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

任天堂	美版	2013年11月22日
1人	39.99美元	对应邂逅通信

游戏时间：30小时以上

《众神的三角力量2》作为任天堂的招牌系列作品，全球销量突破了250万，这也说明了本作作为一款A・RPG的素质之高。然而，对于从GBA时代过来的《众神的三角力量》的玩家、从NDS时代过来的《灵魂轨道》的玩家、在3DS上接触了《时之笛》的玩家而言，这个让他们翘首以待的续作，又是否能令他们满意呢？

对比《众神的三角力量》


▲是不是对这个BOSS很眼熟？游戏里还有很多老面孔在等着玩家。

本作打出了“跨越了20年历史的续作”的宣传语，在发售后自是不免让人拿来进行一番比较。进入游戏后，游戏的表现也没有令这一批老玩家失望：壮阔依旧的海拉尔版图与充满黑暗气息的异世界，卡卡里克村、东之神殿、冰雪废墟、海龟巨岩等地点在跨越了20年的岁月后以更清晰亮丽的画质呈现，一身从未变更的绿衣装扮的救世主林克，依旧依靠着回力标、冰之杖这些经典装备，以每秒60帧的流畅动作在加入了高低差概念的场景中冒险并击倒那些似曾相识的敌人，而强力的黄金蜜蜂以及从树上撞下的苹果等等要素同样健在。老玩家只要弄懂了“壁画”系统即可掌握冒险中的操作，还可以凭借前作的记忆进行攻略，因为BOSS和道具所在位置有很多是相同的。

问题在于，游戏里有着太多让人联想到前作乃至《时之笛》的要素，而本作独有的要素除了充满噱头的“壁画”系统外几乎没有。对于老玩家乃至系列玩家而言，他们想要的难道只是一款强化过的《众神的三角力量》吗？当新鲜感和冲击感褪去，操作林克在暗之世界冒险过的人们发现，他们的所作所为成为了海拉尔的传说，可他们所拯救的世界又再次陷入危机，而且他们还不得不重复与以前几乎相同的事情来再次寻回和平。

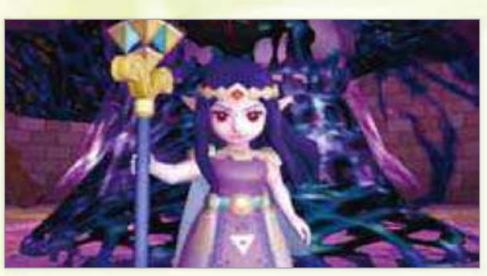
作为宣传重点的平行世界“楼拉尔”，还有与塞尔达极其相似的公主“希尔达”，在游戏发售前引发了玩家的各种猜测。当各种烟雾弹散去，呆坐在3DS前盯着通关动画的人们最终辛酸地发现，楼拉尔就只是一个纯粹的平行国度，和暗之世界及海拉尔没有半毛钱关系，希尔达也只是人有相似而已。本作虽为“《塞尔达》系列”剧情时间轴上的最新一作，但是三角力量、七贤者、大师之剑这些关键词都没有得到新的诠释，只是借助楼拉尔展现了失去三角力量之后的黑暗局面，也勉强算是完成了作为正统续作的一点使命吧。

SFC版的前作移植到GBA上时，为了对应掌机的联机功能而将《四支剑》作为附加模式合并在一起，而且新增了一个“四支剑神殿”，只有《众神的三角力量》与《四支剑》都通关后才能进入，将单机和多人联机的内容有机地结合在一起。回过头来审视对应3DS平台而开发的本作，却只有一个借助邂逅通信获取其他玩家数据，实质还是人机对战的“邂逅比试”系统。即使“《塞尔达》系列”的主线系列不适合加入联机要素，也可以像前作一样采

取讨巧的做法，这样一来游戏的耐玩度也会增加，也比靠天吃饭的邂逅比试要靠谱得多。

当戴着兔子面具的拉维奥出现时，估计老玩家都会会心一笑。像这种源自前作的捏他，游戏里还有很多，由此可以看出，制作组的针对人群主要也是前作的粉丝。本作为这批玩家翻开了回忆的相册，却没有提供足够美好的经历可以加入相册里。

对比《灵魂轨道》


▲游戏发售前曾有一部分玩家将本作戏称为《众神的三角恋2》，当然实际的游戏内容给他们泼了一大盆冷水。

以前也有提到过，小编最喜欢的“《塞尔达》系列”作品就是《灵魂轨道》。一直都是孤军奋战的绿衣救世主，终于可以和公主（的灵魂）一同踏上旅程。公主的灵魂可以附身在盔甲敌人“幻影”身上参战，和林克在迷宫内互相帮助，甚至是互相殴打。轻松欢乐的基调在日趋黑暗沉重的“《塞尔达》系列”作品中是比较少见的，与塞尔达公主的交流也达到了系列的顶点——这恰恰就是《众神的三角力量2》最欠缺的东西。

虽然在宣传阶段有十分惊艳的一个特写画面，但是塞尔达公主在游戏中的出场次数——此处哪怕小编将希尔达公主的出场次数也加进来——用一只手就可以数过来，所以最后林克持剑挡在塞尔达公主身前的画面就显得无比突兀。因为是勇者就必须为公主东奔西走，因为是公主所以就必须和勇者在一起——这种剧情眼下连少年漫画里都不会有，所以本作严格来说是没有感情戏份的，只有出于责任感和使命感而行动的实习铁匠，和长得让人动心的公主而已。

《灵魂轨道》作为《风之杖》和《幻影沙漏》的后传，在故事背景和角色设计上有其过人之处：主角身处的新海拉尔王国，正是《风之杖》里的塞尔达公主远渡重洋所建立的，轻松欢乐的冒险以及加农的缺席，都从侧面歌颂着曾经的勇者的丰功伟绩；一部分登场角色和过去的作品中的角色同名，因为前者正是后者的子孙，看着顶着同样的名号却性格迥异的角色们提起祖先的故事，经历过前作冒险的玩家想必会忍俊不禁。刻画时光流逝本应是“剧情”的重任，然而在《众神的三角力量2》当中，挑大梁的却是“冒险”。塞尔达没有戏份，黄金三角之一的加农只在最终战时露脸，连名字都没怎么被提到，七贤者全是和主角稍微有点关系的角色，从游戏中盘就全数消失。重要角色如此，一般角色的处理就更加草率了，NPC不仅数目奇少而且几乎没有互动。由于本作的设定，林克在楼拉尔的所为并不会影响到海拉尔，所以海拉尔的居民的台词从中盘开始就没有变化；另一方面，楼拉尔是个四分五裂的国家又几乎没有居民，即使有着NPC也大多说着无关紧要的台词。林克在楼拉尔的大冒险可以说全因为希尔达公主的一席话——20年前，仅凭村长的一句“请去消灭东边的巨龙”便动身走上好几个小时的勇者或许大有人在，可是在这个时代还重复着这一套就让人无法理解了。

英雄林克在广阔的大陆独自飞奔，却只有机能上的提升在提醒着时过境迁。

对比《时之笛》

将一款2D作品与3D作品、而且还是“《塞尔达》系列”评价最高的满分神作《时之笛》比较，或许有些失之偏颇。不过这两款作品本就关系紧密，《时之笛》中的关键道具的陶笛，是继承自《众神的三角力量》，效果等同本作的铃铛。不过在《时之笛》当中，一个小小的陶笛被赋予了更多的作用，12首神奇的曲子为林克的冒险保驾护航。反观本作的核心系统——“壁画”，是一个效果强力但是没有拓展性的能力。变成壁画的林克进入无敌状态，运用得当的话，大多数战斗都可以无伤拿下，这是其强力之处。然而，变成壁画的林克只能进行水平移动，这种单纯的操作使得大多数需要运用该能力的谜题，都变成了简单的“找切入点”——只要找准了变成壁画的地点以及移动的方向，接下来就只是换个平面移动而已，显得枯燥乏味。只有最终BOSS战中的壁画战，让壁画能力有了一丝的趣味性，可惜这个亮点来得太迟。

本作的另一个特色系统是“道具出租系统”，通过租借或购买解谜用的装备道具，让玩家可以自由选择攻略迷宫顺序——这个设想原本很美好，可惜游戏过低的难度让其只完成了一半。由于道具充裕，仅靠租借的未强化的道具完全可以一路杀到最终BOSS面前，而妖精的泛滥也让死亡率大大降低，这样一来租借道具和购买道具便体现不出差别。促使小编购买装备道具的惟一理由就是，钱多得没地方花了。通关后有一个伤害加倍的英雄模式，可是本作的魅力是否足以让玩家再面对一次毫无二致的流程，这个就见仁见智了。

结语

《众神的三角力量2》是款好游戏，这点毋庸置疑。游戏入手后小编一口气玩至通关，过程十分爽快。可是，这样的《塞尔达》就如同大麦茶般，咕嘟下肚解一时之渴，却没有余甘。过往的《塞尔达》则犹如苦丁茶，难以入口，习惯后则别有一番滋味。希望下一作青沼独立打造的《塞尔达》，能够在这两者之间，取得一个绝妙的平衡。

便携领域

栏目主持：纸鸢

2014年的WWDC上，万众期待的新一代iPhone并没有如约而至，最大的亮点还是新一代的iOS系统——iOS 8。不过虽然是以开发者为主要对象的大会，但是iOS 8的各种新特性即便对普通的便携设备用户来说也有着不小的吸引力，在这次的情报室里，就让我们来着重了解一下这个即将在秋季和新一代iPhone一起到来的全新iOS吧。

情报室

WWDC 14如期召开，iOS 8公诸于众



北京时间6月3日凌晨，苹果在美国旧金山召开了全球开发者大会。尽管在开发者大会之前，苹果正式收购了音频设备制造商Beats，同时传出将在此次WWDC上发布全新的iPhone 6的消息，但很不幸，耳机和手机都没出现。苹果在WWDC第一天早晨的keynote中，只说了两件事：新版OS X发布、iOS 8来了。接下来我们就来好好看看这个iOS 8。

其实相较于OS X的巨大界面变化，在一年前已经改头换面的iOS系统更多地是对已有功能的补充和完善。iOS 8改善了通知中心、多任务、邮件和iMassage，同时还加入了QuickType快速输入功能。

通知中心、多任务和邮件应用

iOS 8 的通知中心迎来了交互功能——用户可以在通知中心里快速地回复短信或者是社交网络的通知信息，即便在锁屏情况下，操作同样可以进行。多任务列表加入了最近联系人选项，用户可以在多任务列表中快速访问到经常联系的朋友。邮件应用则加入了更多的手势操作选项，手指左滑邮件主题后提出的选项中添加了“旗标”和“更多”选项。

搜索及输入法

OS X Yosemite上出现的全局搜索功能同样可以在iOS 8上享用。iOS 8的Spotlight搜索同样可以直接搜索新闻、地理位置、App Store中的应用甚至iTunes商店中的歌曲。

iOS 8还改善了键盘输入体验。QuickType会根据用户打出的前几个字母，给出单词推荐，并且还会学习用户的输入习惯，不断调整推荐内容。毫无疑问，QuickType是项出色的功能，只是不知道它是否支持中文输入。

iOS 8的输入法还开放了对第三方输入法的接入，未来用户可以在iPhone上实现像Swype一样的滑动输入。第三方输入法的输入记录和词库同样可以同步到iOS 8的默认输入法上。

信息

iOS 8的信息应用学习了大量OTT应用的功能——微信、LINE上的群组聊天、位置分享和语音对讲等功能同样出现在iOS 8的信息应用上。

群组聊天支持用户命名群组名称，另外还可以踢除不友好的用户。地理位置分享和微信等OTT应用没有太大区别。在iOS 8中，用户可以像微信一样按住对讲键进行语音对讲。用户也可以拍摄一段短视频，发送给其他人。

HealthKit 与 Family Sharing

iOS 8也终于开始重视越来越热门的健康追踪服务。新推出的HealthKit允许医疗服务提供者接收和传输数据。

Family Sharing面向的则是家庭用户。用户可以在iPhone上将家庭成员设置为一个单元，一旦设置完成，用户的照片、日历、提醒事项将自动分享给每个家庭成员。另外，你还可以通过Family Sharing定位每个家庭成员所处的位置，查找迷路的孩子或老人。每个用户最多可以添加6名成员。

App Store、相册和 Siri



App Store加入的一项新功能可以有效地防止此前令人头痛的儿童乱购买行为。儿童购买应用时，App Store会向家长发送一份提醒，提示他们是否允许孩子的购买行为。除此之外，App Store终于开放了应用的视频演示。开发者可以通过拍摄的演示视频来展示应用的新特性。

相册应用现在支持照片的跨平台编辑和实时的跨平台同步。搜索图片时，智能推荐机制可以根据输入的字母自动匹配备选项。用户编辑图片时还可以像iMovie的侧栏一样调整照片的对比度和亮度。

iOS 8的Siri也迎来新功能——Shazam入驻Siri，今后Siri也可以“听歌辨曲”了。

Widgets 及 Touch ID

iOS饱受诟病的通知中心终于在iOS 8上出现重大更新——第三方Widgets可以入驻iOS的通知中心了。Safari同样允许Widgets在浏览器内互通串联，用户可以在Safari内添加Widgets插件实现更多功能——另外，苹果向开发者开放了Touch ID指纹扫描，用户可以通过它解锁钥匙链信息，但指纹数据依旧会在苹果的严密保护之下。

相机 API、HomeKit 与 CloudKit 等

除了Touch ID，苹果还开放了相机应用的API。未来，更多第三方相机应用即将到来。HomeKit——来自苹果的智能家居方案，也终于在本届WWDC上发布。HomeKit可以接入家庭用的门锁、灯泡、恒温器、插头等智能设备，它还整合了Siri，通过语音命令，用户就可以直接锁门或关灯。CloudKit可以帮助开发者接入到iCloud的内容，服务完全免费，但是名额存在限制——苹果可能会根据开发者的信用评级和资历来分配CloudKit的名额。

Metal、SpriteKit、SceneKit分别面对OpenGL图形处理和3D场域渲染，同样在开发者大会当天向开发者推出。Xcode支持新的编程语言Swift，速度、性能、安全性都得到提升。开发者仍然可以使用Object-C语言来开发应用，不过我相信大多数人会选择学习新的编程语言。

最后，iOS 8兼容iPhone 4S、iPhone 5、iPhone 5c和iPhone 5s，iPad 2、iPad 3、iPad 4、iPad mini、iPad mini 2和iPad Air用户同样可以用上它。Beta版iOS 8已经可以下载，正式版系统会在今年秋季向普通用户开放，大家一起期待吧！



懂球帝

iOS/Android

类型：新闻　价格：免费





足球是世界第一运动，这是毋庸置疑的事情，所以这个夏天的世界杯注定是一场引人注目的盛事，即便是平日里对足球毫无兴趣的人，在世界杯这种大环境的渲染下，也会不自觉地加入到球迷的行列中来。而无论你是资深老球迷，还是准备从这次世界杯开始转职为“球迷”，都可以尝试一下这款名叫《懂球帝》的应用。

“懂球帝”原本是网络上对球类运动（尤其是足球和篮球）十分在行的人的描述，是个地地道道的中性词汇，可以用来夸赞对球类运动十分在行的人，但是因为贴吧里涌现出大量自诩“真球迷”并且对看球时间不长的年轻网民进行冷嘲热讽的人，于是“懂球帝”也成了对这些不懂装懂的人的嘲讽。不过这款应用虽然取了一个如此夸张的名字，但是却是一款非常优秀的足球新闻综合类应用，打开应用后通篇都是有关足球的文章，从重大新闻到小道消息无所不有，而且还贴心地划分出了“头条”、“世界杯”、“深度”等分类，虽然说也没有什么特别出众的地方，但是对于只关注足球的用户来说，比起在综合类新闻应用中寻找足球类新闻，《懂球帝》显然更懂足球迷的心。

如果在世界杯期间，你需要一款方便好用的足球新闻类综合应用，这款《懂球帝》值得你拥有。

图解电影

iOS/Android

类型：影视　价格：免费





现代人的生活节奏越来越快，平时的休闲娱乐项目同步增加，但时间越来越不够用。于是为了节省时间，连看电影这件事而都被简化了，至于简化后的效果如何，试试这款《图解电影》便知。

顾名思义，《图解电影》是一款将电影以“图片+文字”形式展现出来，让用户可以在尽可能少的时间里领略精彩影视作品的应用，安装在手机之后，只要在有网络的环境中动动手指，想看的影片便可以尽收眼底。应用中无论是热门新片还是经典老电影，几乎都可以找到资源，而且每天都会进行更新，加之大量精选的高清图文解说，满足用户各种不同的“观影”口味。

可能有些读者对这种形式的“观影”比较无爱，包括纸鸢本人一开始也觉得这个应用有点多余，真正想看的电影就算是花再大的代价和时间也值得去看，何苦要用这种形式呢？但是实际用过之后才发现想法比较简单，其实这个应用还是有很高实用性的。举些例子，一些欣赏过的经典影片，突然想回味了，拿出手机打开《图解电影》简单浏览一遍，回味的同时又不浪费时间；恐怖片很多人不敢看，但是好奇心害死人，总是忍不住想看，《图解电影》就可以让恐怖片变成一篇图文并茂的故事，过瘾的同时又不会那么让人身心受伤；而且不同的作者有不同的思路，图解电影也是一门学问，看镜头变换间的功底，解读影片中扣人心弦的剧情，同一部影片，可以图解出不同味道的精彩故事。



注：本栏目介绍的游戏均已配信。

Android/iOS

Love Live! 学园偶像祭

Love Live! 学园偶像祭

■ Mobimon ■ 台版 ■ MUG ■ 本体免费



由kLab和Bushiroad共同开发的手游《Love Live！学园偶像祭》于5月23日正式发布繁体中文版，玩家可以在GooglePlay和AppStore免费下载到这款作品。游戏以人气动画《Love Live！》为背景，以音乃木坂学园二年级学生高坂穗乃果为中心的九位女生为了拯救正面临废校危机的学校，组成了名为“μ's”的偶像团体，为了推广学校、增加学生人数而活跃在校内外。

游戏由故事和演唱会两大模式构成，观看故事可以解锁新的乐曲，而完成演唱会并达成一定条件后又能解锁新的故事，游戏的流程便在交替完成这两种模式中逐步推进。在演唱会模式中，玩家需要放置9张角色卡片在场，根据卡片能力的不同，对演唱会的影响也有所区别，最好多放置拥有特技、以及与歌曲属性相合的卡片，同名卡片组合后还能觉醒出新卡。游戏采用本体免费，部分道具收费的形式，喜爱《Love Live！》的课金党们又可以开始行动啦！









Android/iOS

最终幻想Agito



ファイナルファンタジーアギト

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

一度更名为《零式》并迁徙PSP平台的《Agito》，终于在手机上以原名涅槃重生。本作与《零式》的世界观完全重合，以战乱不断的世界奥利恩斯为舞台，描绘了一群立志成为救世主“Agito”的年轻人们的故事。



本作继承了《零式》的3D人物与场景建模，在日式手机游戏中显得鹤立鸡群，玩家可选择性别、五官、发型、发色和肤色作成原创主角，并在魔导院中与其他候补生展开交流、收集情报，带上NPC角色执行战斗任务。合理运用技能和魔法，能将战斗向有利方向引导。技能与魔法均可连续发动，特定技能的组合可对敌人造成可观伤害，也能一口气发动回复或支援系的魔法让己方单位满血满BUFF。所有游戏的玩家均可通过游戏中的“决断”投票，决定世界历史的发展方向，联机讨伐强敌的“讨伐战”更进一步加强了玩家之间的协作乐趣。











Android/iOS

亚特兰战记

レジェンドオブアトラン

■ WeMade Onlines ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

在这款游戏中，玩家需要和同伴一起创建大陆最强的佣兵团，将魔王击倒来解放亚特兰大陆。庞大的世界观是游戏的一大卖点，而全自动回合制战斗则是游戏最特别的地方。和相对普遍的转珠、卡牌或划动等战斗方式不同，本作中玩家将完全不参与战斗——相对的，战斗前的布阵就显得至关重要。我方的佣兵团的特性、成员的站位、装备的强化等等，种种要素都会影响战斗的胜负。因此，比起反应和操作，本作对玩家提出的更多是战略头脑方面的要求。

丰富的游戏要素也是本作的一大特色，例如公会及公会战，公会成员才能参加的公会战中能够得到勋章，可以换取在公会的商店中才可以买到的东西。定期发生的空贼战当中玩家需要击退来犯的空贼，将侵略者们赶出大陆。训练场里可以借助其他玩家的力量对自己的佣兵同伴进行训练，而斗技场则是玩家间进行PK的地方。作为一款由韩国公司所开发的手游，本作的游戏内容足以和普通网游媲美。







iOS

海贼王 秘宝之旅

ONE PIECE トレジャークルーズ

■ BNGI ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费



集齐同伴一起冒险，简单操作完成强力连击，编成自己的海贼团，突入《OP》的世界！这就是BNGI在移动平台上带来的全新手游。本作为收集同伴进行冒险，重现原作剧情的RPG。剧情从最初的村庄开始发展，玩家们可以回忆包括红发救下路飞在内的每一段经典剧情。玩家的海贼团中，不仅能收纳草帽一伙，还能将原作中没有加入我方的角色也一并纳入。角色除了体力、攻击这些基本数值情报外，还有另外的属性（例如心属性、速属性）和攻击类型（例如斩击型、格斗型）设定。活用每个角色的特性，就能组合出不同的战术与攻击方式，对应强大的敌人。战斗通过简单地按键就能完成，除了通常攻击以外，华丽的必杀技也是本作的一大卖点。必杀技槽会随着战斗中回合经过而累积，蓄满后划动角色，即可使出威力强大的必杀技，其附带的强力特殊效果也是挑战BOSS的利器。

本作属于本体免费，道具收费的游戏。角色通过闯关杀敌后以卡牌形式掉落并收集，而花钱就可以抽好卡，这也是同类型游戏常见的运营模式。喜欢《海贼王》的你，不来一发吗?





Android/iOS



方块传说

Block Legend

■ Unity Games ■ 日版 ■ RPG ■ 200日元

本作是由一个两人开发团队打造的游戏，以方块消除为主要玩法，同时包含了丰富的RPG要素。游戏以复古的点阵画面构成，音乐则是传统8Bit音源，整体风格非常怀旧。战斗系统采用方块类游戏中最常见的“三消”，“剑”图案消除后发动攻击、“盾”图案消除后可恢复盾牌的耐久值、“宝箱”图案消除后能得到道具等，非常直观，而连续消除形成COMBO后的效果更是会成倍增长。RPG方面的要素也一应俱全，除了有丰富的职业可选外，主人公能获得经验值、提升等级和各项能力，丰富的道具装备和种类繁多的敌人也是收集要素。积攒下来的金钱可在战斗中购买一些暂时的强化效果，令主角更加强力，以应对各种BOSS的挑战。由于本作在日本是由Unity Games发行的，故此版本中也加入了一位名为尤妮缇（ユニテイちゃん）的全新女性角色。“无课金”是本作与时下热门手游的一大区别，付费购买后就可以玩到全部内容，不用担心无底洞般的消费模式。











龙之收藏RPG 少年和狩神之龙

ドラゴンコレクションRPG～少年と神狩りの龙～

■ Konami ■ 日版 ■ RPG ■ 本体免费

本作是Konami人气社交游戏《龙之收藏》的新作，游戏本体免费，道具收费。游戏的舞台定在《龙之收藏》约600年前的世界，由于信奉暗黑神的“诺莫斯帝国”的不断扩张，致使以幻兽使娜丝塔莎为首的抵抗军陷入苦战，被逼入绝路的娜丝塔莎受妖精莉莉所托，前往阿兰蒂亚寻找能拯救世界的勇者。游戏的流程与一般RPG无异，分为地图移动、城镇收集情报和迷宫冒险三个部分，都是使用触控操作进行，在大地图中只要点击想去的地方就能马上到达，而城镇中则使用虚拟按键移动。迷宫的战斗为直观的回合制，点击怪物就可进行攻击，不过本作和《龙之收藏》一样重视战略性，怪物分为炎、水、森三种属性相互制衡，选择克制的属性的可造成较多的伤害，非常考验玩家的队伍编成能力。







体验馆

Android/iOS

三国志拼图大战

三国志パズル大战

■ Cygames ■ 日文 ■ RPG ■ 本体免费

文 诸葛备

《三国志拼图大战》是一款转珠游戏，它通过经典的三国题材，配合独特的战斗音效、炫酷的兵种必杀等功能，比起其他的转珠游戏更能让玩家产生代入感，在为玩家考虑方面，更有材料合并、赠送武将等亲民服务，大大地增加了游戏的耐玩性。



游戏操作

游戏通过手机触控屏进行菜单选择、转珠等操作。

任务（クエスト）界面操作

先选择篇章，然后选择想要进行的战斗，之后选择难度及想要一起战斗的好友，确认后点击“选择する”进入战斗。

战斗界面操作

攻击：手指直接拖动想要移动的珠子，在规定时间内改变珠子的位置完成一次攻击。

状态：点击人物不放，可以查看人物的攻击力，回复力，技能的冷却时间。

技能：当人物技能可使用时，点击人物并确认，可以使用技能。

菜单： 点击右上角“Menu”进入菜单。

游戏菜单

标题菜单



进入游戏后，首先见到的就是标题菜单。标题菜单的左下方显示着玩家的分组、ID以及版本号。中间则是今后的方针，里面可以了解近期游戏的活动计划。点击屏幕中间的“TOUCH TO START”便可以开始游戏。

任务（クエスト）菜单

在任务菜单中，可以选择想要进行的战斗。



剧情篇章

游戏中共有曹操军，刘备军，孙权军，其他势力等4种势力，每一个势力都根据三国故事逐渐成长，敌人的难度会越来越高，但相应的报酬也会越来越丰富。在大多数战斗中使用本势力的武将会比其他势力武将更容易获胜。同时，每一个势力都包括普通模式与进阶模式，在进阶模式里敌人难度会大幅提高，所以获得的报酬也会比普通模式好很多。

限定活动篇章

限定篇位于势力选择的最右端，可以进行各种活动战斗，获取武将升级所需要的金钱，材料，以及专为武将升级所设计的特殊武将：司马微和于吉。此外，活动时专属的战斗也会显示在这个篇章里面。所以，在此篇章中的战斗都是有日期限定的。

武将菜单

在武将菜单中，可以对武将进行编队、强化、管理以及出售。



部队编成



所有的武将只有在编入部队后，才可以用于战斗。游戏中最多可以预编7组队伍，每组队伍由1个大将与4个副将组成，由大将提供阵略。一支部队的能力由总HP、各势力攻击力、回复力、总战力等多个数值组成，这些数值皆为部队内武将数值的总和。当总战力大于玩家能够使用的战力时部队不能编成，并且能够使用的战力与玩家等级相关，随着玩家等级提升，就可以编成更强力的队伍。

武将强化

刚入手的武将通常等级低，能力弱，但是通过强化可以大幅提升武将的实力。在强化武将时先选取想要强化的武将，然后选择作为素材的武将，最后点击“强化する”，就可以提升武将的经验和等级，使用同势力的武将进行强化时，获得的经验值会变成1.5倍。这里要注意的是，被选作素材的武将将在强化后消失，所以千万不要错手将稀有武将当作素材浪费了。在游戏中，存在一种专门用于强化武将的武将，单独1只就可以提供大量经验，是非常宝贵的强化材料。在武将强化时，将技能相同的武将进行强化的话，不仅能够获得武将经验，还可以获得技能经验，武将技能每升1级，技能准备时间就会减少1回合，这在战斗中是非常有用的。

限界突破

当获得重复的武将时，可以选择限界突破来提升武将的能力。通过限界突破武将的最大等级会提升10级，同时也可以获得与强化相等的技能经验值，在武将等级超过原先的最大等级时，武将会以少量经验获得大量的成长，甚至有一些武将的潜力只能通过限界突破得到发展。但是也有一些强力武将，复数存在的价值大于单体限界突破，所以是否进行限界突破需要玩家自己考虑。



觉醒





觉醒是另一种提升武将能力的方法，并且只有满级而且还有觉醒空间的武将才可以觉醒。觉醒时会使武将能力略微下降，但是可以将等级变为1，然后通过再次让武将提升等级而获得更强大的能力。武将的觉醒需要各种各样的觉醒道具，这些道具可以通过每日轮换的特定战斗获得，也可以通过一些活动、任务获得。通过觉醒界面可以看到每个可觉醒武将所需的材料以及资金。

武将道具一览



通过这个功能玩家可以了解自己拥有多少武将和道具，并且有以下多种排列方式，点击左上角的“并び顺切替”可以切换。

お气に入り：标记武将优先，

入手顺：按入手顺序排列。

势力顺：按势力排列。

HP顺：按HP由高到低排列。

攻击力顺：按攻击力由高到低排列。

回复力顺：按回复力由高到低排列。

レアリティ：按稀有度由高到低排列。

兵种顺：按兵种排列。

アイテム优先：道具优先排列。

在武将一览中，单击武将可以查看武将信息，同时也可以设置“お气に入り登录”，被设置的武将右上角会带有星号，并不再出现在贩卖以及素材列表中，可以防止误操作而将稀有武将贩卖。

商店菜单

在商店菜单中，可以购买在游戏中使用的宝玉，同时也可以使用宝玉对游戏进行各种辅助增益行为。



武将一览扩张

在游戏过程中，经常会遇到武将道具溢出的情况，在这个时候，就不能进行战斗或者抽将，必须将多余的武将道具通过贩卖、强化、觉醒等方式消耗后，才可以继续游戏。另一种解决方式，就是这里的武将一览扩张功能。这个功能可以通过消耗30宝玉使得武将道具一览的上限增加5个位置，玩家们可以根据自己的需要来扩充。

抽将（ガチャ）菜单

在抽将菜单中，可以方便地获得新武将，有许多强力的武将只有通过抽将才能获得。



友情抽（友情ガチャ）

在游戏过程中，使用好友作为援军，或者是使用其他玩家作为援军时，可以获得一定的友情点数。另外通过对战、任务、活动、登录奖励等方式也可以获得大量的友情点数。通过友情抽可以抽出许多基础武将，也有一定几率出现3星以上的主力型武将，更有小几率出现友情抽专属的5星武将。在某些官方活动中，更可以抽出许多稀有道具和武将。

稀有武将抽（レア武将ガチャ）

稀有武将抽是获得强力武将的一个重要途经，许多强力武将只有通过这个方法才可以获得。在稀有武将抽中，可以通过消耗150宝玉而获得3星、4星、5星甚至6星武将，宝玉可以在游戏登录、任务、活动、完成整个副本战斗时获得，也可以通过宝玉屋购入。在稀有武将抽中，许多强力武将的出现几率将会随着活动上升，玩家可以在自己喜爱的武将的出现几率上升期间尝试抽取。

对战菜单



在对战菜单中，可以通过网络与其他玩家进行对战。对战不消耗体力而是合战力，10分钟回复一格。主要的对战方式分

为三种，只有全国对战可以获得丰厚的奖励，对战越多，奖励越多。选择图示的第一项，会出现下列选项：

对战相手を募集・对战コ－ド入力：这个模式中，对战一方发出对战申请，并且将对战码告诉另一方，待另一方输入对战码，就可以进行特定双方之间的一对一对战。

近くの对战相手を探す：这个模式需要使用手机的定位系统，搜索附近的人进行对战。

全国对战：这个模式中，系统会自动寻找适合的对手，是最简单方便的对战模式。对战次数达到一定数目，或者胜利次数达到一定数目时，可以获得丰厚的奖励。

其他菜单

在其他菜单中，可以查看各种游戏资料，包括游戏的各种周边服务项目、各种设定、图鉴等。



战友

一个人通常是无法战胜困难的，所以就需要和好友一起战斗。在平时战斗中，可以通过与其他玩家一起战斗而成为战友，还可以使用战友选项与战友进行交流。可拥有的战友数量会随着玩家等级提升，上限为70个，不需要使用宝玉进行扩充。

战友リスト：查看战友，同时也可以选择战友查看详细信息和进行标记。

战友を探す：查看自己的ID号，或者输入朋友的ID号将其添加为战友。

手纸一览：查看来信，并且可以领取信中所附赠的物品或武将。

手纸を送る：给战友写信，进行交流。

赠送箱（贈り物ボックス）

赠送箱是用来收藏一些特殊活动券的。这些券可以通过活动或者任务获得，其中有可以进入特定副本的“指南クエストチケット”，也有用来抽取武将的“星4以上确定ガチャチケット”，这些券都是非常珍贵的奖励，一定要珍惜使用。

敕命活动（敕命イベント）

敕命活动是《三国志拼图大战》的特色之一。在敕命活动期间，通过对同一战斗的反复攻略，可以获得一定数量的战功，根据战功会得到相应的丰厚奖励。在活动结束之后，根据战功排名更可以获得强力的武将，是一个非常实惠的活动。

图鉴

有收集的地方就会有图鉴，武将图鉴功能可以查看自己已有的武将和在战斗中遇到过的敌方武将，只有自己获得的武将才会显示其详细信息以及1级时的能力。在查看图鉴时，可以查看整体图鉴，也可以根据势力分别查看。玩家可以通过图鉴了解自己拥有哪些武将，还缺少哪些武将。

资料继承（データ引継ぎ）

资料继承是一个非常重要的功能，玩家可以在这个功能里获得一段“引き継ぎコード”，然后设置一个密码，这样就算手机内游戏资料丢失，或者需要更换手机时，即使重新安装游戏，也不必重新开始，直接输入“引き継ぎコード”和密码就可以继续游戏。所以无论是否需要更换手机，为了防止意外情况，可以事先设置这个密码。

更改昵称（名前变更）

昵称是在好友的列表中显示的名称，与惟一的ID不同，昵称是可以随意变换的。在这个功能中，可以更改自己的昵称。

游戏系统

武将介绍

武将是这个游戏的基本之一，只有拥有强力的武将，才可以赢得各种战斗。游戏的乐趣之一就是培养自己的武将，通过强化，觉醒等方式，使自己的武将赢得各式各样的战斗。

初始武将

在游戏里，会为每个玩家赠送一只初始武将，他们就是《三国志》里的三名主角：曹操，刘备和孙权。玩家可以根据自己的喜好选取，同时这些武将也会随着战斗掉落。这几个初始武将一开始能力很弱，并且外型都是少年时期，随着玩家的强化和觉醒，武将最终会长大，不仅在外型上变成了大人，更可以获得不亚于稀有武将的能力。

武将稀有度分类

游戏中的武将分为不同的星级，星数越高，武将越稀有。同时一个武将会有当前星级和最大星级，想要达到最大星级，就必须通过觉醒的方式激发武将的能力。武将的星级分为以下几类：

2星：通过战斗掉落获得。随处可见的普通武将，最高可以升到3星，有极个别武将可以升为4星，是前期的主力。

3星：可以通过战斗掉落、友情抽、稀有武将抽等多钟方式获得。最高可以升到5星，在游戏前期是绝对的主力。由于拥有不少关键的技能，能力也不差，所以在后期也值得一用。

4星：较为稀有的武将，可以通过稀有武将抽获得或者完成特定的战斗掉落，也有一部分会通过活动赠送。最高可以升到5星，极个别武将可以升到6星，作为部队的主力绰绰有余，并且可以通过各式强力技能在队伍中取得一席之地。

5星：稀有武将，大部分是通过稀有武将抽获得，也有一部分可以通过各种活动合作副本战斗取得，最高可以升为6星，如果在游戏中获得此类武将，可以以其出色的能力和强力的技能使队伍提升一个档次。

6星：最稀有的武将，三国时代的名将级别，数量屈指可数，有一部分可以升到7星。这些武将大部分可以通过特定的战斗掉落，而获得这些武将的战斗极其困难。另有个别武将必须通过稀有武将抽获得，如果抽到了这些武将，就可以获得非常强大的力量。

武将技能

游戏中每个武将都有自己的技能，武将的技能可能相同，但对于不同武将，相同的技能却可以发挥不同的威力，武将的技能主要包括以下几种。

转珠：这类技能是游戏的核心，当你需要某种颜色的小兵时，使用这种技能可以将其他颜色的小兵转换为你所需要的颜色。通常在队伍中，这类武将不会少于2个。

强化：这类技能分为2种，一种是强化武将本身的攻击力，能够在一回合中使武将以一当十，常用于突破高防御的武将；另一种是强化同一种势力的攻击力，这种技能可以让队伍整体攻击力瞬间上升很高档次，常用于爆发秒杀对方武将。

攻击：这类技能可以以发动武将自身的攻击力来给对方武将造成直接伤害。

防御：这类技能都是用一定效果保护自己，包括减少在一定回合内受到的伤害，回复许多体力等，运用得当可以救命。

妨碍：这类技能种类繁多，应用范围也非常广，包括延迟敌方攻击频率的威压，使敌方攻击自己的混乱，让敌人防御瞬间变0的破碎等，巧妙使用可让敌人无还手之力。

武将声优和战斗声音



在这个游戏中，战斗时不仅仅有背景音乐，更大的特色在于每一位武将都有自己的配音。在游戏过程中，转珠的每一次连击武将都会说一句台词，这些台词一共有10句，想要听完整就必须完成10连击，这可不是一件简单的事。在配音方面，游戏请来了众多大牌声优加盟， 其中包括石田彰（周瑜）、柿原撤也（张苞）、铃木达央（甘宁）、速水奖（曹操）、日笠阳子（王异）、茅野爱衣（小乔）等。这些台词不仅出现在连击时，更会在使用技能、战斗胜利、觉醒成功等多个画面出现，配合游戏气氛可以感受到更多的乐趣。

战斗介绍

战斗是最主要的游戏内容——培养自己的队伍，去挑战各种战斗，最后获得胜利。在战斗中如果不小心失败了，可以消费30宝玉进行接关，让自己的队伍复活，继续原先的战斗。但是有一些特定的战斗是不允许接关的。

转珠

在游戏中只要将3个以上相同颜色的士兵排成一条线消去即可发动相应势力的攻击，连击越多攻击力越大。同时消去5个以上的士兵就可以对全体敌人造成攻击。

兵种和必杀技



游戏的另一大特色就是兵种和必杀技。游戏内的兵种一共分成7种，他们是剑兵、弓兵、枪兵、骑兵、蛮兵、神算和鬼谋。不同的兵种有其特色，同时也有相应兵种的专属必杀技。必杀技有一种特殊的计算方法：当一个武将所属势力的士兵被消除一次时，会对该武将的兵种计数一次，称为1人次，当某一个兵种的人次数大于7时，就会释放必杀技。随着人次的增加，必杀技的档次也会提升，1段的必杀技可以提升20%的攻击力，2段的必杀技则可以提升50%的攻击力，而最高的3段必杀技，竟然可以提升整整100%的攻击力，对敌方武将造成巨大伤害。随着游戏的发展，现在的必杀技效果已经不仅仅是提升攻击力，并是根据兵种的不同，会产生各种附加效果，使得必杀技更为实用、更加强大。各效果如下所示。

剑兵：必杀技所需人次减少，剑兵的必杀技在5人次时就可以发动1段必杀技，使得剑兵的必杀更为频繁，攻击更迅速。

弓兵：必杀的同时使对方防御力下降，随着段数增加，防御力也会下降更多。

枪兵：必杀技的攻击力上升，比起其他同等的必杀，枪兵的必杀威力则更上一层楼，最高的3段必杀竟然可以发挥原本攻击力220%的威力。

骑兵：必杀技会变成全体攻击，其他兵种的全体攻击需要同时消去一排5个以上的士

兵，而骑兵只要发动必杀技，就可以对所有敌人造成攻击，让你感受到骑兵势如破竹的快感。

蛮兵：必杀技可以使敌方下回合的攻击力下降，配合蛮兵高HP高攻击的特点，可以做到以攻为守，让你不用担心回复全力杀敌。

神算：必杀技可以回复自身体力，攻击越高回复量越多，在许多回复不足的战斗中，充分运用神算的必杀可以达到事半功倍的效果。

鬼谋：必杀技之后可以对敌人进行追加攻击，攻击越高伤害越多，在需要高段数攻击的战斗中，运用鬼谋必杀是一个很不错的选择。

篇章剧本



游戏的背景是三国时代，分为魏、蜀、吴、群、汉5个势力。在不同的战斗中，配合历史背景，5个势力之间会有不同的克制关系。例如黄巾起义时期，魏蜀吴汉这4个势力都克制群，而到了合肥之战，则变成了魏国克制吴国的局面。利用克制的势力去战斗，就可以较为轻松取胜；与之相反，若使用被克制的势力去战斗，则所有的伤害都会减半，困难重重。所以在游戏过程中，均衡培养各个势力的队伍是取得胜利的关键所在。

战斗任务

战斗任务同样是这个游戏的一大特色。在其他游戏中，只要战斗胜利就可以算是完成了这次战斗，而在这个游戏中，不同的战斗会设置不同的任务，这些任务会对进行战斗的队伍或者是战斗中的转珠能力提出一些限制，如果能够严格遵守这些限制并且战斗胜利，就可以获得丰厚的奖励。所以能够完成所有的任务也是一件非常厉害的事。基本的战斗任务分为以下几种。

势力限制：要求在本次战斗中放入特定的势力或者全部使用特定的势力战斗。

战力限制：对战斗中使用的部队的战力进行限制，或者是对所有队员的战力进行限制，经常会发生由于限制过高而导致惯用的强力队员无法上场的情况，有着一定的难度。

兵种限制：要求放入特定兵种进行战斗，难度比起战力限制相对简单。

连击数限制：在战斗中达到一定的连击数才可以完成任务，对于玩家的技术要求比较高，而相对的，对部队几乎没有要求。

稀有度限制：对进行战斗的武将的稀有度进行限制，所以不能光培养高稀有度的武将，对于其他武将同样要加以培养。

武将限制：在战斗中放入特定的武将才可以完成任务。

无接关限制：要求在战斗中不接关而战斗胜利，对于一般玩家而言，这几乎就是最基本的要求了。



玩后感

笔者是第一次接触转珠类游戏，在游戏初期，就被声优系统以及必杀系统所吸引。拥有一个不错的初始5星武将可以让开局非常顺利，之后只需要自己的细心培养，就可以组出强大的队伍。在组队方面比较推荐的是同势力同兵种的队伍，这样不仅有主将阵略的加成，更可以发挥兵种必杀的最大实力。当然，游戏中还有更多内容等待玩家亲自去发掘，组队方式更是千变万化，喜欢什么样的队伍就看玩家自己了。另外，此款游戏的台版也已经发布，不太习惯日文的玩家可以去尝试一下中文版。



本月，索尼宣布PSP会在日本停产，这表明陪伴了玩家近十年的PSP会在今后逐渐淡出游戏的舞台。PSP作为小编入手的第一款掌机，不仅陪伴着小编度过了许多闲暇时光，也让小编第一次体会到与朋友一起联机的欢乐。在看了铺天盖地的怀念文章后，伤感的小编从抽屉里翻出了被冷落许久的小P，开始默默填坑……不过一填才知道，以前完美通关的PSP游戏还真是没有几个（扶额）……因此这样看来，PSV上用白金来激励玩家深入游戏的奖杯系统也不失是一个治疗三分钟热度玩家的良药呢。

《自由战争》试玩版放出

SCE的共斗游戏《自由战争》于6月12日开始提供试玩版的下载。试玩版中可以体验游戏序盘的内容，包括完整的开头剧情动画和人物创建，而且名字呼叫功能也有搭载，游戏中的终端会用语音喊出玩家所设定主角名字。任务方面，试玩版的任务以教学和几个初期任务为主，主要教授玩家游戏的基础知识，包括基础操作、武器的使用和荆的用法等。另外要注意的是，试玩版不支持本地联机。体验版的配信到本月25日为止，有兴趣的玩家可以留意一下，并且玩了试玩版后再玩正式版的话，可以获得两件对序盘攻略有利的武器。



▲游戏的大部分功能在试玩版中都可以使用，可作为正式游戏前的预热。

《讨鬼传 极》试玩版放出

从6月5日开始，玩家可以在PS商店中下载《讨鬼传 极》的试玩版。在试玩版中玩家可以使用新武器"金碎棒"、"薙刀"和"铳"进行战斗，并可体验与其他角色联合发动的"鬼千切·极"这一新必杀技。并且在试玩版中除了可讨伐前作中业炎魔等怪物外，还有名为"叫"和"忌速火"的两只新怪登场。单人模式和联机模式都有8个讨伐任务，试玩版的存档也可以继承到正式版中。



▲试玩版允许 4 人同时进行联机。



《梦幻之星在线2》2周年纪念数据更新



▲索尼克大厅。

为了庆祝《梦幻之星 在线2》上线运营2周年，SEGA近日宣布从6月11日起进行本作的2周年纪念数据更新。在本次的更新中，会有和去年一样的索尼克大厅，大厅中还会有一个名为“シ－”的期间限定NPC登场，玩家可以从シ－那里接受特别的任务，达成后可以获得名为“ア－クス缶バッヂ”的装饰品作为奖励。在本次数据更新中还会开放一个名为“静寂に生まれし混沌”的期间限定任务。正如该任务名字“混沌”所示的那样，进入任务后会有海王种、机甲种和原生种等多种类型的敌人乱入，任务的难度也达到了“超级困难（ス－パ－ハ－ド）”，达成任务后玩家可获得★10～★11的道具。



《灵魂命运》期间限定活动登场

从2014年6月19日到7月2日这段期间，《灵魂命运》中会举行名为“ドラゴン狩りキャンペ－ン”的限定活动。在本次限定活动中，玩家可以讨伐十分强力的巨龙BOSS，活动期间下载并登录本作的玩家还可获得珍稀灵魂——“ウィザ－ド”。值得一提的是，在限定活动的举办期间，“サモンスト－ン”和“スピリッツポイント”的掉落率会提升至原来的1.5倍，而超级珍稀等级的灵魂出现率也会提升至5倍，玩家更可在这期间获得平日里无法召唤的欧美版灵魂。因此本作的玩家可千万不要错过这个千载难逢的机会哦。





本月PS+免费PSV游戏一览

日服	
游戏译名	游戏原名
亚瑟公主	Princess Arthur
驯兽师和王子殿下	猛兽使いと王子様
伊苏 塞尔塞塔的树海	イ－ス セルセタの树海
圣人协奏曲 陨星之献诗	シエルノサ－ジュ 失われた星へ捧ぐ诗
暗魂献祭	Soul Sacrifice
真・恐怖惊魂夜 第11个来访者	真かまいたちの夜　11人目の访问者（サスペクト）
战极姬3 割裂天下的光与影	战极姬3 天下を切り裂く光と影
地球防卫军3 携带版	地球防卫军3 PORTABLE
萌萌大战争 现代版++	萌え萌え大战争 げんだいば－ん++（ぷらすぷらす）
超级猴子球 大玩特玩	ス－パ－モンキ－ボ－ル 特盛あそビ～タ！
像素垃圾 射手 终极版	PixelJunk Shooter Ultimate
涂鸦小子	ジェットセットラジオ
港服	
游戏译名	游戏原名
像素垃圾 射手 终极版	Pixejunk Shooter Ultimate（日英文版）
孤独的幸存者 导演剪辑版	Lone Survivor The Directer's Cut（英文版）
孤独的托马斯	Thomas Was Alone（英文版）
雅各布和大脚怪之谜	Jacob Jones and the Bigfoot Mystery（英文版）
狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper: Thieves in Time（英文版）
索尼克&全明星赛车	Sonic&All-stars Racing Transtormed（英文版）
AR游戏	PulzAR（中英韩文版）
加油吧！头脑酱	Smart As（英文版）
真・三国无双 Next	真・三国无双 Next（中日英文版）
梦幻俱乐部	Dream C Club Zero（日文版）
美服	
游戏译名	游戏原名
孤独的幸存者 导演剪辑版	Lone Survivor: The Director's Cut
潜行公司 黑暗中的克隆	Stealth Inc: A Clone in the Dark
孤独的托马斯	Thomas Was Alone
街头霸王 × 铁拳	STREET FIGHTER × TEKKEN
重力异想世界	Gravity Rush
13号小队	Unit 13
反重力赛车2048	WipEout 2048
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss
欧服	
游戏译名	游戏原名
像素垃圾 射手 终极版	Pixejunk Shooter Ultimate
涌动 华丽	Surge Deluxe
龙之王冠	Dragon's Crown
孤独的幸存者 导演剪辑版	Lone Survivor: The Director's Cut
迈阿密热线	Hotline Miami
摩托GP 13	MotoGP 13
狡狐大冒险 时空神偷	Sly Cooper: Thieves in Time
重力异想世界	Gravity Rush
未知海域 黄金深渊	UNCHARTED：Golden Abyss

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

进入立体的世界!

栏目主持 虫无兮

不知是不是因为任天堂的主力转战E3，这个月的e商店都没有什么内容。而包括e商店在内的3DS游戏的网络服务都处于极其容易掉线的状态，估计是买3DS LL免费送游戏的活动有了效果，加重了网络服务器的负担。回头看看大洋彼岸刚刚结束的E3，《任天堂全明星大乱斗》终于公布了发布日期，《口袋妖怪》的复刻新作也确定将于11月推出，再加上《怪物猎人4G》，年底想必又是3DS玩家的狂欢庆典。

5月28日

冷冷清清的一周

这一周可能是虫某接手“三次元空间”以来更新内容最少的一周。日服e商店只有“Simple系列”的最新作品《引线围城》，一款通过数字提示将各个点用线连接起来的智力游戏。



美服e商店只有《洛克人5》这款模拟器游戏。5月的最后一周可谓是惨淡收场。

6月3日

邂逅系《口袋》作品

虽说本周游戏数目也不多，但是日服有一款备受瞩目的作品，那就是上辑提到过的《盗贼与1000只口袋妖怪》，可能是对应剧场版的缘故，该作品暂时还没有美版。



在《口袋》的光环之下，从美服移植过来的《边缘方块》就显得毫不起眼。至于美服方面，则上架了一款画面相当复古的动作游戏《一千零一刺》，同时还有画面充满美术感的益智游戏《彩禅》。

6月11日

辉夜姬降临迷宫



厂商发布《Persona Q》1.1版更新补丁，更新后玩家就可以在标题菜单下下载DLC。第一弹DLC为曾在《Persona4 黄金版》中登场的辉夜姬（カグヤ），在游戏中作为副Persona辅助着玩家战斗，专有技能“月の加护”可以确实地抵挡敌人的一次攻击。第二弹则是《Persona3》的主角的专用Persona俄耳甫斯改（オルフェウス改），其专有技能“再生の竖琴”能够让我方角色每回合回复HP并治疗异常状态。目前这两个DLC都已免费放出，想要挑战二周目的玩家，或者刚刚入手游戏准备开荒的玩家，都赶紧去下载吧!

6月11日

续作嘉年华

多款游戏续作在e商店上架，其中包括已出至第五作的《图形拼词游戏e5》和连续几周登陆e商店的“《着装游戏》系列”最新作《着装游戏 3D足球》，后者在e商店还放出了试玩版，玩家可以先下载试试，注意这两款游戏都是日服的哦。美服上架了以范海辛为主角的《吸血鬼射手Zx100》，是一款第一人称视角的射击游戏，另外一款游戏则是《Ai赛车 极速》的续作——《Ai赛车 异星》，在异星球的赛道上，这次又会有怎样的驾驶体验？



6月13日

死天龙登场

又到了《智龙迷城Z》月度迷宫配信的时间！在官方活动中先行配信的死天龙，如今也通过网络配信来到各位玩家面前。死天龙拥有将全体敌人的体力减少一半、以及我方体力在5%以下时攻击力变成4倍的强力技能，玩家可千万不要错过！本次配信将持续到7月14日，尽快取得绘马，向死之神殿进发吧！



6月13日

超大份量的经验赠送

《机灵粉碎者》的官网放出了全新的下载任务，需要玩家连续迎战两只在TV动画中登场的大型机灵。虽然迎战两只不同属性的大型机灵十分考究玩家对装甲的选择，但是因为两只机灵的等级都只有25、而且可以获得比平时更多的经验值，所以反而是一个练级的好机会。有兴趣的玩家赶紧扫描附带的二维码下载该任务，下载期限截至7月11日为止！





6月16日

七八月份可兑换游戏

任天堂的“买3DS LL免费兑换一款游戏”的活动仍在继续，官网一口气公布了七月和八月的可兑换游戏名单。七月份依然有《口袋妖怪 X・Y》、《口袋妖怪艺术学院》，同时新增了《迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活》、《逆转裁判5》、《真・女神转生Ⅳ》、《耀西新岛》，以及包含了所有DLC的《新・超级马里奥兄弟2 黄金版》。八月份则继承了《耀西新岛》和《真・女神转生Ⅳ》，加入了《马里奥赛车7》、《星之卡比 三重华丽》、《超级马里奥3D大陆》和《幻想生活 连结》。丰盛的游戏阵容真是让人忍不住想再买3台3DS LL。

文 马修 美编 sienna

最近《口袋妖怪》的消息特别多，除了经典的《红宝石·蓝宝石》重制，还有绘画教学软件《口袋妖怪艺术学院》，以及这款免费的《盗贼与1000只口袋妖怪》。不过免费不等于无趣，尽管这款游戏的最大目的是为即将上映的《口袋妖怪》2014剧场版刷存在感以及鼓励玩家邂逅通信，但游戏本身的乐趣也是相当大的。

3DS 角色扮演·迷宫探索 RPG

盗贼与 1000 只口袋妖怪

とうぞくと 1000 びきのポケモン

Pokemon/MAQL	日版	2014 年 6 月 5 日
1 人	免费	对应邂逅通信

免费+限时游戏

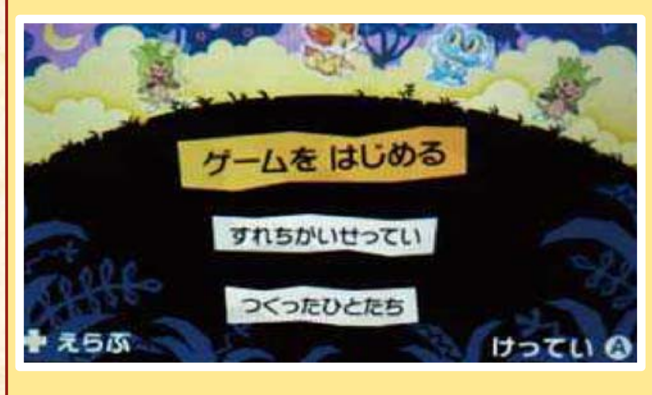
在正式说游戏前，说个大家非常关注的——免费。这是一款不折不扣的免费游戏，和限时免费的《口袋妖怪银行》、部分舰只免费的《潜艇大战》都不同，本作中，你可以不花一分钱就可以把这个游戏完完整整地体验了，而且不用担心像依靠服务器运营的《交换日记》那样哪天停服了。在你机器里的这款游戏，是款无需联网的游戏。



但游戏的配送时间是限时的，从6月5日开始到9月30日，这期间大家要下载就抓紧哦。

菜单对照

本作的菜单全部都是平假名，看起来还是颇累的，这里给大家个对照吧。



先是进入游戏的一级菜单：

ゲームを はじめる	开始游戏
すれちかいせつてい	邂逅通信设定，默认为加进洗后通信游戏中
つくったひとたち	制作人名单

选第一项开始游戏后有两个选项：

いきさきを えらぶ	进入游戏
なかまを さがす	增加同伴

之后选第一项进入游戏后，再选第二项又进入了二选一：

すれちかい つえしん	邂逅通信，如果有邂逅到了其他玩家，这里会有叹号提示
ゲ-ムコイン	用3DS的系统钱币购买，也就是100步1枚金币的那个货币。5枚20个，10枚50个，15枚90个。注意，这里只能招募自己选中的口袋妖怪。

关于邂逅通信

本作完全依赖于邂逅通信来进行游戏，因此邂逅通信的设置非常重要，首先当然是要开通邂逅通信，这个3DS系统是默认开通的。而游戏开始后，也会自动加入到邂逅通信游戏名单中去——但前提是要有位置。所以开始游戏后最好进入“本体设定→デ-タ管理→すれちがい通信管理”中查看一下是否在这邂逅通信的名单中。如果没有说明名单名额已满，找找有没有什么不需要继续邂逅通信的，在这里删除吧（点击游戏图标，点“すれちがい通信をやめる”按钮）。然后进入游戏，点第二项，弹出选择窗口，选右边的はい选项确认，就开通了邂逅通信。



▶确认下邂逅通信游戏名单中是否有《盗贼与1000只口袋妖怪》。





▲和更多的伙伴来邂逅通信吧！



▲在一次次的邂逅通信中壮大力量。

一款有关2014《口袋》剧场版的游戏



▲为了夺回被盗走的宝石而战！

本作取材于2014年《口袋妖怪》剧场版，反面角色即是影片中的男女大盗——玛丽琳和莱奥特。而本作的舞台，亦是剧场版的重要舞台之一的钻石矿国。而故事，则从钻石矿国的两个秘宝：夕阳钻石

和星空钻石被玛丽琳和莱奥特这对雌雄大盗夺走开始，受迪安茜的家臣仙钻石们的委托，主角口袋妖怪们出发了……



▲剧场版中的四个仙钻石在本作作为NPC登场。



御三家主角





▲除了御三家，皮卡丘也有一定概率加入并出战，而且是会心攻击。

游戏一开始，我们要从火耳狐、泡泡蛙和针栗鼠中选择一个作为我方的主角，选中的口袋妖怪，便是我方以后出战的主力了。与有其他两种口袋妖怪的玩家邂逅通信后，我方的战队里便会有该种口袋妖怪组队出现。



战斗规则

1. 人多力量大

本作的战斗方式很直接，就是比人数，双方投入兵力进行大混战。游戏中，御三家各对应一个键，连点某个御三家口袋妖怪的按键，哪个口袋妖怪就是往混战中增援。

不过这不等于说该游戏就是简单粗暴地拼数目，而是也讲求一些战术的，比如官方虽然没提但玩的时候似乎还会感觉到属性有影响；而在和敌方混战时，也挑着点上，除去属性相克的因素外，也尽量派自己的，因为自己的精灵可以花钱买。




▶派出口袋妖怪比较少的话……





▶一番恶战下来。





▶战败了。





▲大量同伴派出。



▲面对武者熊猫也不畏惧——喜感又壮观的战斗画面。



▲最终大家协力战胜了强敌。



▲收集1000个同伴，向着胜利前进吧!

2. 属性相克

本作也有属性相克的设定，不过由于我方固定只有三种，也就是只有水火草三种属性，所以并没法实现对所有的对手都用属性压制，大多数该用数量碾压还是要用数量碾压。





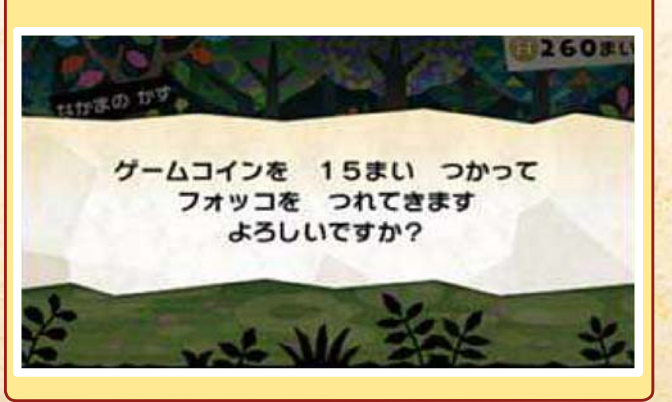
▲面对吹粉虫，火属性的火耳狐对其克制。克制时下方的槽上也会有提示。



▲属性不利的情况，注意区分槽左上的标志。

征募精灵

战斗是很损耗兵力的，所以一场战斗下来往往元气大伤，这个时候可以在**なかまを さがす→ゲームコイン**中去补充，不过每天只有10个金币，因此一次花15个金币征募90个同伴，也算是大开销了。





▲花15个金币征募同伴，己方力量大增！

关于战斗


▲第一个对手：顽皮熊猫。





▲大伙一起上吧！

本作的战斗没什么特别的操作，X、Y、A分别对应针栗鼠、火耳狐和泡泡蛙，下屏都有图标一目了然，战斗时按对应的按键即会把我方口袋妖怪派遣入混战中，战斗时下方有一个槽，随着战斗而此消彼长，哪方将槽占满哪方胜出。

战斗中，敌方也不是孤军作战、而是也会不断增加援军的，因此我方就要保证口袋妖怪的数量，一旦发现打不过，赶紧按B退出认输，起码能避免全军覆没，方便下次卷土重来。

另外，也不是每次战斗都会加入遭遇时的精灵，战斗中也很可能混入其他精灵，这就要求玩家在战斗时要保持精神，否则参战的被克制结果就于己不利了。





▲再度回归，已经集结好的同伴们会再度加入进来。

可以回避的战斗

游戏中有些战斗时可以回避的，这个时候可以选择悄悄从对方身后走过去，方法是按住对应口袋妖怪的按键，口袋妖怪们就会悄悄从其身后走过，但别按太快，否则会被发现。发现后便直接进入战斗了。



▲悄悄从魔乌贼身后走过。

▲大家潜入后魔乌贼的可爱反应……



▲被发现了！



▲立刻进入了战斗。

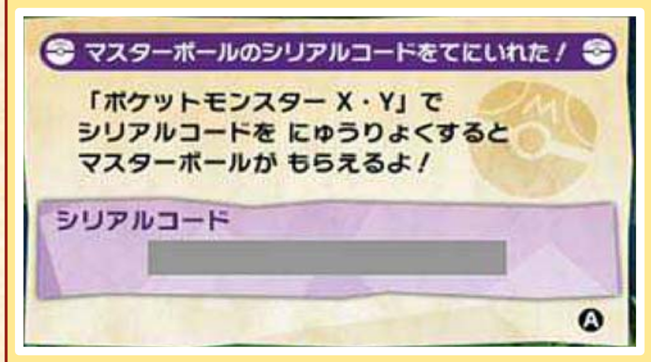
隐藏BOSS：阿尔加斯、米莉丝

阿尔加斯和米莉丝在剧场版中是父女身分，而目前公开的资料上看并非反派，但是在本作中，却以最终BOSS登场。当游戏通关、雌雄大盗的计划被挫败后，这对父女便会出现并提到他们的计划。

而他们相关的关卡，是需要和剧场版联动的——和《口袋妖怪 X・Y》中获取迪安茜一样需要去影院，才会追加特别的关卡。特别关卡的追加时间从7月19日开始，到9月30日结束。BOSS自然是这对父女的强大的口袋妖怪，而在过关之后，会得到特别的礼物——大师球，以及一个密码。

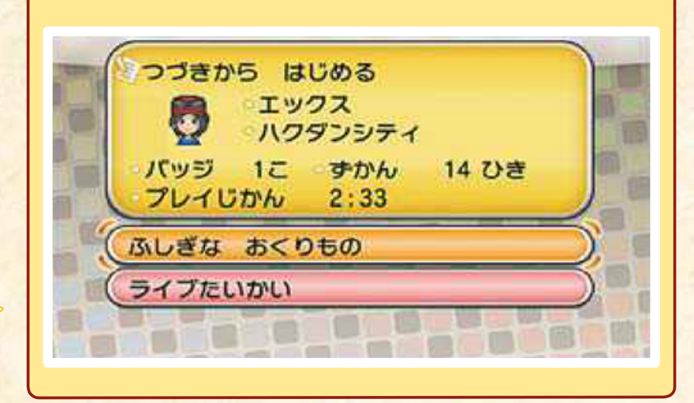


▲过关以后，得到了隐藏的秘宝。



▲还有一组密码。

然后进入《X・Y》，选择第二项“ふしぎな おくりもの”，进入后选第一项“おくりものを うけとる”，然后选最后一项“シリアルコ–ド うけとる”输入那组密码，就会在《X・Y》中得到这个大师球了。



玩后感

这款免费游戏乍一看也就是剧场版官方网页的FLASH游戏的水准。但我们通过前面介绍中的配图会发现，每个口袋妖怪的动作都有很多，而战斗场面更是热闹非凡，游戏中也不乏让玩家会心一笑的诙谐有趣之处。如果身边有3DS玩友，就和朋友们下载这款免费的游戏、一起来感受这款激烈有趣的口袋妖怪大混战吧！

《妖怪手表》



日野晃博

Level-5董事代表兼社长。游戏制作人。代表作有《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与被诅咒的公主》、《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守护者》、“《雷顿教授》系列”、“《雷电十一人》系列”、《白骑士物语》、《纸盒战机》、《妖怪手表》。除了游戏脚本外，也会负责相关动画的剧本构思和监督工作。

“大卖是肯定的，只是没想到会如此受欢迎。”

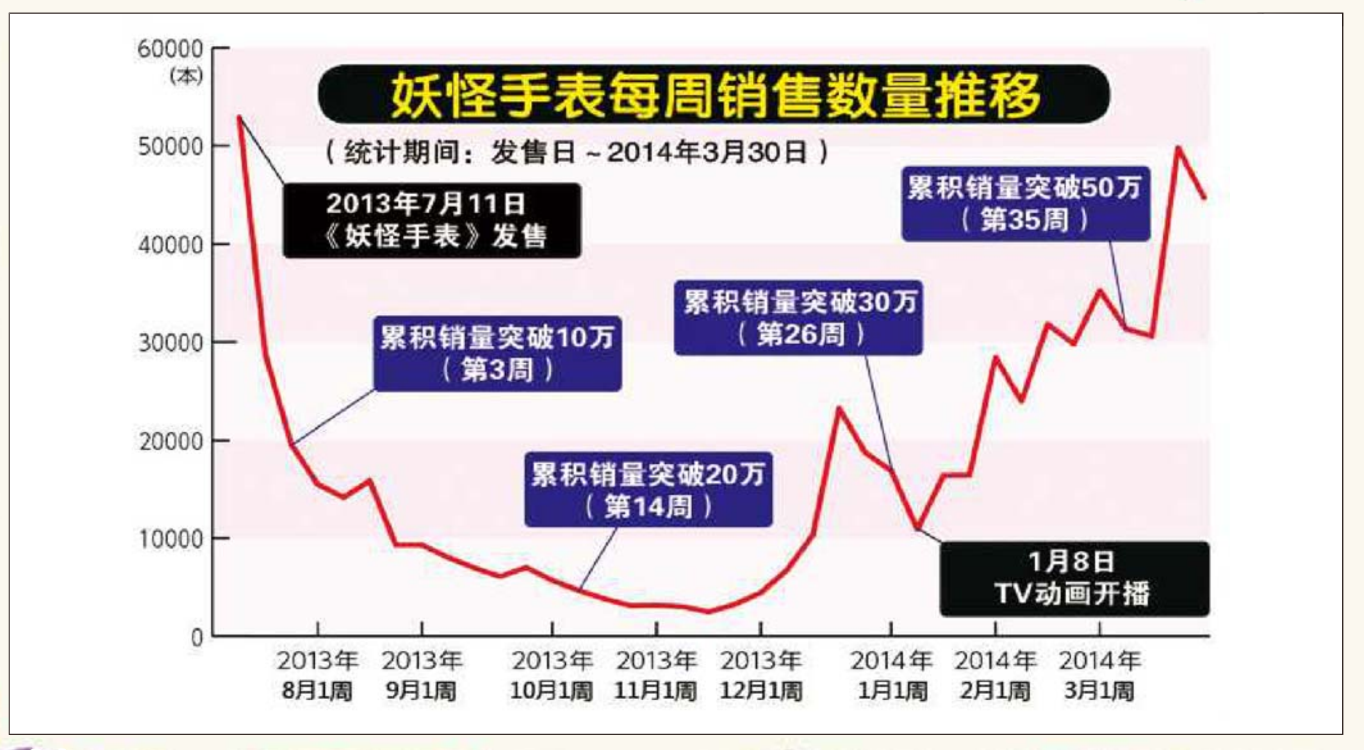


——对于《妖怪手表》现在的成绩，请问您作何评价呢？

日野： 因为跟《雷电十一人》一样都是跨媒体平台作品，所以我们原本预计《妖怪手表》的表现可以跟前者持平，但是过完年之后其受欢迎程度完全超出我们想象。1月份动画开播，而相关的周边也开始贩卖，在各平台的作品都齐聚一堂的情况下产生热潮是无可厚非，但是其热度依然让我们十分吃惊。

——从发售开始过了半年以上，然后销售势头突然加快。这种现象不仅跟一般的长销商品不同，也很少在游戏业界出现呢。

日野： 一二月份的每周销量大概是3万左右，最近每周销量都至少在4、5万以上，几乎每一天都在上涨。从某种意义上来说，可以说是异常状态，这也让我切身体会到所谓的“成为热潮”是怎样一回事。





热潮的秘密！

——Level-5社长日野晃博访谈

《妖怪手表》在去年发售后，取得了不俗的成绩，也在玩家中有了一定的人气。可是今年一月以来，《妖怪手表》的销量急剧上升，不仅长期占据销量榜榜首，前不久还突破了100万套。与此同时，动画的周收视率一路走高，相关周边供不应求，在日本出现全国范围性缺货。“《妖怪手表》热潮”甚至已成为了一种社会现象。在这股热潮的背后，一手打造了《妖怪手表》企划的日野晃博，又是怎么看待这股热潮的起因，对今后又有什么展望呢？

文 虫无兮 美编 Juxi



——周边的人气上涨也是势如破竹呢。

日野：周边方面多亏Bandai帮我们展开业务，产品当中也有一部分比预计的还要畅销。实际上很多周边都卖断货、客人无法购买，不然的话人气肯定比现在更高。

——从一开始就有推出周边的打算吗？

日野：做《纸盒战机》的时候，就体会到了游戏和模型之间联动所带来的巨大效果。所以做《妖怪手表》的时候，从起草阶段就以周边化为前提进行了设定。这些可以放在身边、或者带在身上的小玩意，可以让玩家产生亲切感。同时，周边企划的存在，也催生了一批共同打造此次热潮的合作者。

——合作者当中的领头人，应该就是负责销售周边的Bandai吧。在企划初期就已经决定了要和Bandai合作开发吗？

日野：作为跨媒体平台作品，这是必然的趋势。我最初起草数十页的企划书的时候，就已经有周边的部分在里面了。企划提出的两个月后，就开始制作周边。一开始我脑子里就有手表和奖章的概念，跟大辞典结合起来这个点子，则是和Bandai共同推进产品企划的过程中萌生的。

——在开发的阶段，就已经有游戏会大热的预感了吗？

日野：我确信它会畅销，只是没想到会火到让全日本的小孩子都开始热衷妖怪、周边也是一开售就马上卖光的地步。

为了能成为《哆拉A梦》和《樱桃小丸子》那样的长寿动画

——关于《妖怪手表》的跨媒体平台作品推广，漫画、游戏和动画各自的启动时间，有着相当长的间隔。这是有意为之的吗？

日野：将各个作品一步步地展现给消费者，这是企划当初就决定好的。然而，这次由于某些原因，间隔的时间确实比较长，我也觉得应该再缩短间隔时间会比较好。不过，作品内容的质量有所保证的话，即使间隔的时间比较长，作品的魅力也能够慢慢地发散开去，我对此充满信心。实际上，在动画和周边都还没开始的阶段，游戏就已经卖了30万份，这也是作品本身的魅力得到承认的证据。

——在直到动画开播之前，是否会有些许不安呢？

日野：确实有呢。原本想要一鼓作气的，不过30万也是一个不错的数字啦（笑）。受欢迎的程度比原定的目标稍微弱了一些，不过，一想到动画和周边推出后整个企划才会全面展开，只好暂时忍耐了。

——在游戏开售半年后的时间点，迎来了又一次

的大卖，对于其形成的原因您有什么看法？

日野：动画是其中一个关键要素，这点毋庸置疑。企划本身也下了很大功夫，考虑了包括角色设计在内的众多要素。

——动画每周的收视率都很高。《妖怪手表》的动画在开发时比较注重哪些地方呢？

日野：动画的设计概念是“搞笑短剧节目”，而不是“叙事节目”。我负责了剧本的监督工作，最初的指示就是，剧本内容不需要有起承转结和明确的结局，不需要完整的剧情。举个例子，如果在学校门口发生了事件，即使没有完美地解决、在校门口直接让剧情结束也没有关系。只要能让观众笑出来就可以了。不需要起承转结，最后抖出包袱即可。



——为什么会希望制作出这样的剧情呢？

日野：很大一部分原因是因为之前制作的《雷电十一人》让我感受到了要将剧情一直编下去是多么辛苦的一件事。要做成好像《哆拉A梦》和《樱桃小丸子》那样的长寿节目的话，就要制作成可以无限生出剧情的形式。那要做成什么形式？考虑这个问题时，我就想到了《哆拉A梦》，像它那样，每一集都由一个状况催生出一个故事，无论什么时候看都能乐在其中。比起后续剧情，我想一集完结的搞笑短剧要更好吧。所以《妖怪手表》的动画也是，乍一看有着主线剧情，不过从哪一话开始看都没有关系。

——这么说来，确实从中感受到了《哆拉A梦》的要素呢。

日野：借助了《哆拉A梦》的样式，同时也将角色设计按照流行的方式进行了安排。比方说，像大雄那样的笨拙的孩子，现在可不受欢迎了。那么时下最可怜的小孩是怎样的呢？应该就是那种各方面都处于平均水平，完全没有特征的孩子了吧。能力平均，又没有个性，这应该就是时下最想给予帮助的主人公形象了吧。主人公景太就是在我的这种想法下投影而成的，所以文花才会一直说他“景太真是普普通通呢”（笑）。这种既不好也不坏，一直被人说“普普通通呢”的主人公形象，应该可以获得观众的共鸣。

“最近在皮包里会一直备着《妖怪手表》的周边”



——对于Level-5来说，虽然过去有着让好几个跨媒体平台作品成功的经验，但是在《妖怪手表》上有没有做什么特别的努力呢？

日野：《妖怪手表》的话，在扩大用户层方面下了不少工夫，比如游戏的话，就加入了主人公性别的选项。动画也是，除了能让小孩子乐在其中的笑点之外，还特地加入了只有大人才懂的笑点。这样一来，一家人一起看动画时，大人笑了出来，可是小孩子不懂，就会发问：“为什么会笑呢？”，通过这种方式来促进家族成员之间的交流。

——也就是说，以小孩子为中心，同时也考虑到广大的用户群。

日野：小孩子会被可爱的地缚猫吸引，大人则是被超现实的剧情吸引。就像这样在许多细节上留下吸引人的地方，用心做出从大人到小孩都会热衷的作品。这是和至今为止的其他作品不同的地方。

——确实，很多观众评价里都提到，这部作品适合一家老小一起观看。

日野：做出受一家人追捧的作品，这是最初就有的目标。我们希望做出一部会让家长主动带孩子一起看的作品，也希望借助这部作品，让亲子之间拥有更多对话的机会。《妖怪手表》的播放如今改善了不少亲子关系，也算是对社会做了贡献吧（笑）。

——编辑部里也有不少同事带着孩子一起看呢。然后大家都异口同声地说，买不到周边十分苦恼（笑）。

日野：有许多人因为工作需要来我司拜访，一开口都是说“我家孩子可喜欢《妖怪手表》了，就是总是买不到周边……”估计就是在间接地在询问：“这儿还有周边吗？”（笑）。通过这点我也切身地体会到，对于有小孩的家庭来说，《妖怪手表》的影响力真是不容小觑。因此，最近在皮包和办公室里，都会一直备着《妖怪手表》的周边（笑）。





地缚猫要作为广告艺人出道？！

——这么快就发布游戏第二作的消息，着实让人吃惊。首先请告知一下，这会是一款怎样的作品？

日野：《妖怪手表》第一作，并不能称作一款完全的作品，还有许多不尽人意的部分，那便是“创造出一个属于孩子的开放性世界”。将一个城镇化作游乐场，在里面可以做到各种各样的事情，我们是朝着这个目标而开发的。而在《妖怪手表 元祖·本家》（以下简称《妖怪手表2》）里，我们完成了这个目标，希望各位可以亲眼见识下。

——但是，现在第一作还在以惊人的势头在贩卖，在这个时间点上推出《妖怪手表2》，总觉得有点可惜啊。

日野：说的是呢。在目前的状况下和别人说，“我们要推出第二作了”，想必也有人会觉得惊讶。但是续作的发售时间，是在1年前就已经决定好的，而且计划也会牵扯到许多相关人士，“因为游戏比想象得好卖所以就先不出续作了”这样的理由是行不通的。只能将原本的战略作出调整，然后妥善应对两款游戏的同时销售。

——可以请您告诉我们，《妖怪手表》企划今后的整体展望吗？

日野：包括一些仍无可奉告的部分，我们已经考虑得相当长远。现在的课题是，要如何打造下一个“妖怪之星”。

——所谓的“妖怪之星”是指？

日野：我们打算将妖怪当做艺人一样来对待。首先是将“地缚猫”和“狛犬”作为两大明星推出市场，然后就是考虑第三位明星的事了（笑）。妖怪们成为小孩子当中的人气偶像的话，总有一天需要像演艺事务所那样，对妖怪们的人气进行管理呢。

——您是认为，妖怪的人气总有一天会上涨到那个地步，是吧？

日野：是的。实际上，在《妖怪手表》的周边到哪里都超高人气、根本买不到的情况下，只有“告密者”的周边不知为何还有库存（笑）。告密者在游戏里也好动画里也好，都是受主人公景太欺负，可以说是一个被人嫌弃的角色。而各位小学生对于告密者的态度，好像也被景太传染了。“才不买告密者呢。”“买了告密者就输了！”这样的感觉（笑）。也就是说，在小孩子之间，已经渐渐开始认可每一只妖怪的人格，并且对其拥有自己的喜恶，而不是“喜欢《妖怪手表》所以出什么都买”。在我们着手准备之前，就已经产生了这种“孩子们将妖怪们当艺人对待”的现象了。

——具体来说，将会朝着哪个方向来活用这种现象呢？

日野：比方说，安排妖怪们在广告中进行宣传。根据商品的种类，比起起用一般的艺人，还不如将地缚猫当做广告艺人来进行宣传，估计能获得更好的效果。

——并不只是地缚猫的周边，而是在宣传一般产品时也会起用地缚猫，是这个意思吗？

日野：是的。我们认可这种使用方式，希望妖怪能像艺人一样得到社会的认可。若是还有其他不会损害品牌的行动，我们也希望能积极尝试。



进化的狩猎延续至G

《MH4G》访谈

文 白菜　美编 Juxi

自"怪物猎人狩猎祭13"决胜大会上的制作发表过后5个月，《怪物猎人4 G》（以下简称《MH4G》）相关的详细访谈终于来到大家面前。本次请到的依然是系列两大关键人物辻本良三先生和藤冈要先生，为大家讲述《MH4G》制作背后的故事。



辻本良三 制作人

自PSP《怪物猎人 携带版2nd》以来担任系列的制作人。在舞台活动和网络电台节目"MH广播 良三的房间"中向玩家展示着轻快的脱口秀。擅使锤子。



藤冈要 导演

在初代PS2版《怪物猎人》中担任制作指导，之后也不断参与系列作品制作。在舞台活动或访谈之中，经常负责吐槽辻本。爱用的武器是长枪。



新要素1 进一步扩展的故事

在《MH4》中，玩家以冒险为主线，一边移动据点，一边与登场角色们进行交流。本作在单人模式中追加了上位任务，在集会所中追加了G级任务，让《MH4G》的故事进一步扩展。



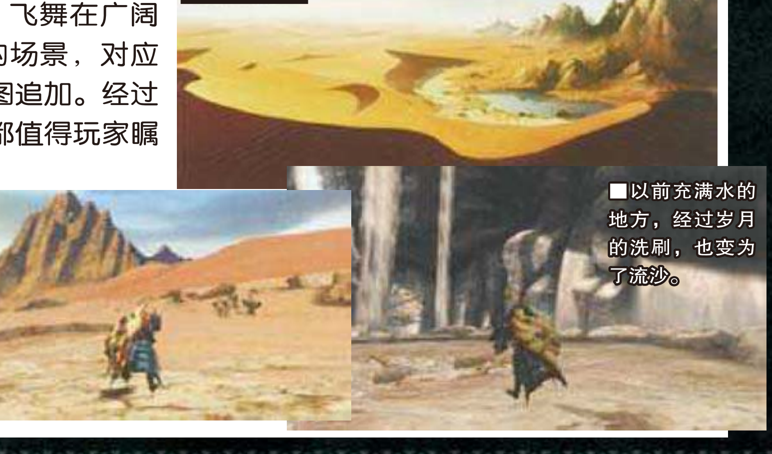
新要素2 经过高低差修正的旧沙漠追加为新地图

在强烈的日光照射下，热沙伴随着风尘，飞舞在广阔的沙漠地带——被系列玩家称为"旧沙漠"的场景，对应《MH4》引入的高低差系统后，再次作为新地图追加。经过年月的流逝而变迁的地形，以及生态系的变化都值得玩家瞩目。新加入的流沙机关也值得关注。

旧沙漠



▶系列老玩家们熟悉的营地。从这里可以前往赤褐色的巨大沙丘地带，或是动植物栖息的岩场绿洲。



■以前充满水的地方，经过岁月的洗刷，也变为了流沙。

为了进一步扩展《MH4》的全新乐趣

——恭喜“《怪物猎人》系列”10周年。

辻本&藤冈： 谢谢。

——《MH4G》的新PV公布之后，气氛立刻又被炒热了呢。

辻本： 是的。因为这段PV中包含了大量现阶段可以公开的情报。我们也想尽早将这些情报传递到玩家那里。

——制作发表的时机也很早，离《MH4》发售仅仅只有5个月，真是惊人。

辻本： 因为正式制作是从《MH4》发售后就立刻开始的。

藤冈： （轻声）而且也有过同步制作的时期……

辻本： （看着藤冈）啊，没错，的确在《MH4》发售之前就已经在进行基础部分的构思了。

一同：（笑）

藤冈： 把设定和设计这一类能够先行动工的部分就先行制作起来的感觉。说真的啊，这种周期循环制作还蛮恐怖的。

辻本： 《MH4》也有跟《MH3G》同步制作的部分呢。

藤冈： 然后就是《MH4G》。虽然能负责制作这款作品是很高兴啦，不过（停一拍）……这个系列真是有够恐怖……

一同：（笑）

——作为玩家可是很高兴呢。事实上，自从制作发表以来，周围的猎人们明显再次燃烧起来了。

辻本： 一开始就决定了要基本继承《MH4》的存档，因此不想把发表的间隔弄得太久。

藤冈： 谁都有不想再玩的时候。而这个时候是否保留存档也是因人而异。所以越是早点公布，越能有更多的玩家获得幸福吧（笑）。

辻本： 《MH4》自身也有着“不继承任何要素”的概念进行制作的一面，加入了大量全新的内容。然而在旅团冒险的世界观或高低差等《MH4》的全新要素中，我们还感到了更大的发展空间。

藤冈： 毕竟也是好久不见的正统续作。

辻本： 所以一边听取玩家的反响，以进一步扩展《MH4》所提供的全新乐趣为目的，我们决定制作《MH4G》。



◀摄于在4月21日举办的系列10周年纪念聚会上。就在这一天公开的PV2，震撼了全世界的猎人们。

继承下来更深厚的故事

——《MH4G》是朝什么方向开发的呢？

藤冈： 首先必须得跟以往的《G》一样，加入玩家们所期待的部分。而且由于《MH4》中创作了极具吸引力的剧情，单人模式从下位任务转到上位任务后，希望不仅在剧情方面一新，世界观也应该更加开阔。集会所中高于上位任务的新任务，也应该为大家提供全新的游戏感。

——以黑蚀龙为主轴的《MH4》的故事，究竟会如何扩展，很令人在意。

辻本： 《MH4》的故事已经作为一个完整的故事完结了，因此还挺伤脑筋的。角色方面的支线剧情也在《MH4》中提到了很多。

藤冈： 要在这样的情况下，往后接上一个巨大的转折或波澜，实在是（笑）……不过由于角色本身设计得非常有魅力，因此能否再从他们身上挖掘出有趣的部分，也是值得挑战的。找出每个角色吸引人的部分，然后展开新的故事。也就是让大家能够体验到黑蚀龙相关故事的后日谈那样的感觉。事实上这也是《MH4G》的卖点之一，希望大家能从中体验到新的乐趣。

辻本： 新的剧情在公司内部评价也相当不错。

藤冈： 真是个好故事。

辻本： 即使只看追加的部分，也有相当的容量。

藤冈： 当然也跟新的主题怪物有着关联。

——就是这次的主题插画，以及PV2最后出现的那个？

藤冈： 是的。我们把它做成了很棒的怪物，在新故事中也担当着很重要的位置，敬请大家期待。

——《MH4》的主题是“冒险”，那本作有没有类似这样的主题呢？

藤冈： 硬要说的话，应该是“继承”吧。《MH4G》这个标题也包含了继承《MH4》并将其扩散开去的意义。我们带着这样的基本概念，描绘出了这个新的主题。



►传闻中的新怪物。现阶段还无法判断其究竟是飞龙种还是古龙种。

终于表现出沙丘的旧沙漠

——请谈谈旧沙漠场景复活的经过吧。

藤冈： 那是初代《怪物猎人》沙漠场景的重制。说到沙漠，则是每一作都必定会有一处，甚至可以说是系列门面的场景了。但是在《MH4》中却没有加

入，因此我们一直想着在哪里把这个做出来。当然我们也考虑过制作一个新的沙漠场景，不过最后觉得难得现在的环境能够发挥出段差、倾斜等高低差要素，不妨将以往不得不放弃的要素再尝试一下，因此特意选择了这个旧沙漠进行重制。

——以往不得不放弃的要素究竟是什么呢?

藤冈：沙丘。每次制作沙漠场景时，都很希望加入沙丘的要素，因此在设计画稿时每次都有画进去。但因为以往对倾斜、以及怪物相关对应方面的限制，一直都难以实现。

辻本：一旦实装到游戏中，场地就变得越来越平整（笑）。

藤冈：一直以来都在默默忍受着呢。而现在则是一边想着“现在的我们来制作以前的场景，就连这样的事都办得到啊”，一边回忆着当年的感受。

辻本：BGM对于从初代玩过来的玩家而言，也会是相当怀念的曲调。当然对于没有玩过初代的玩家来说，这就是全新的场景，自然也能体验到新的乐趣。

——说到新景色方面，似乎还有类似流沙的东西在。在PV2中，也有踩着绿叶和藤蔓跳跃的场面。

藤冈：地形也是我们想要扩展的游戏要素之一，相信应该是不错的尝试。正因为《MH4》在系统层面上引入了高低差要素，有些东西现在才能够表现出来。



◀迄今为止难以再现的沙丘。斜面连绵不绝地延展，远方的风景也变得开阔起来，给人新鲜的感受。

新要素3 系列熟悉的怪物复活！

追加经过改造的旧沙漠后，栖息在该处的怪物们也展现出了多样性。本次情报中得知从旧有系列中复活的怪物有4种，分别是一角龙、角龙、沙龙和盾蟹。它们全都是适应沙漠环境的怪物，将会如何对应新系统的高低差要素，值得关注。



一角龙

◀▼额前生有巨大的红色尖角。威风凛凛的样子，从古代起就被传承为“英雄的象征”。



角龙

◀巨大的双角映射出日照的光辉！对于侵入领域的猎物毫不留情发起猛攻，沙漠的暴君。

▼特征是红白色的鲜艳外壳，以及巨大的头骨上的寄居壳。覆盖着坚硬甲壳的巨钳可以当作盾牌守护自身。除旧沙漠外，也栖息在原生林中。



沙龙

▲在沙海中自由潜行。以发达的听觉把握猎物的位置，从沙漠中窜出突袭。

盾蟹

新要素4 《MH4》初登场怪物的亚种姿态！

在《MH4》中闪亮登场的怪物们，也判明了其所存在的亚种姿态。外表自不用说，生态与攻击手段也与通常种有所区别，在狩猎的时候一定要多多注意，相信也需要研究出新的走位方式。

彻甲虫&重甲虫亚种

奇猿狐亚种

怪鲛亚种

鬼蛙亚种

影蜘蛛亚种



绞蛇龙亚种







▲▶比通常种外表更加凶恶的鬼蛙亚种，以及持有接近冰的迷彩效果的虹色甲壳的绞蛇龙亚种等等，其变化令人非常在意。







复活的怀旧怪物们

——系列中与旧沙漠有着关联的怪物们，似乎也会复活登场吧。

藤冈： 我觉得在没有沙漠的情况下强行让一角龙与角龙登场实在说不过去，因此《MH4》中只得放弃它们。要知道角龙以往都是系列全勤奖，真的很遗憾呐（笑）。

辻本： 除了雌雄火龙外的惟一全勤奖，就这样葬送了啊。

藤冈： 就我个人来说，非常想让一角龙登场。我很喜欢猎人与怪物一对一决胜负的感觉。在初代中调整以及实际游戏时，这一点也给我留下了很深的印象。为了搞到素材“一角龙之心”可是费了好大一番工夫。看在这些回忆上，也很想让它登场的。

——本作中一角龙也跟以往系列一样，只会在单人模式中遭遇到吗?

藤冈： 这是我们想要严守的部分。我们有意识地将一角龙与角龙区分开来，让玩家在单人模式中以单纯的辗转进退与一角龙纠缠，而在多人模式中面对暴躁的角龙。



▶在无法依靠狩友的情况下面对一角龙。这种单纯的力与力之间的较量，受到许多猎人的好评。

辻本： 旧沙漠经过重制后地形也有了改变，相信即使是一对一的较量，也会出现与以往不同的变数。

——似乎有看到破坏地形致使其产生变化的攻击方式……

辻本： 是的，这帮家伙撞过来之后就会使地形发生变化。类似这样的高低差与墙壁方面的对应也按照《MH4》的标准进行了追加，相信会带给老玩家不一样的感觉。

藤冈： 不管是一角龙还是角龙，都被改造成相当不错的怪物再次回到玩家面前了呢。

——很有感觉吗?

辻本： 是的，砰然一下袭来的存在感真是很棒。与一角龙的遭遇会发生在单人模式的上位任务中，如果跟随故事发展进度，以相应的装备去挑战的话，会很有感觉。

——听说盾蟹的复活在PV2里也引起了相当大的反响。

藤冈： 就是啊。我们这边也传来了这样的风声。就我个人来说还有点不敢相信呢，真是有点吃惊（笑）。



▶盾蟹的素材和防具也存在于《MH4》中，其本尊的复活让不少玩家感到欣喜。

——盾蟹是经过怎样的调整才复活的呢?

辻本： 调整得挺多的，算是补充了许多要素的怪物。例如一边走螃蟹步一边吐息，用钳子抓住猎人进行捕食等等。提升了怪物的个性后，虽说整体的印象没有改动，不过狩猎起来应该会有不同的感觉。

藤冈： 在最初登场的PS2版《怪物猎人2》中也是我们很用心设计的怪物，因此早早就决定要在本作中复活了。

——是怎样用心的呢?

藤冈： 在“《MH》系列”中，有不少作为障壁所存在的怪物。一开始会打得很艰难，但掌握一定诀窍后就会变得轻松一些，之后就是将其多次狩猎集齐素材，打造好全套装备后迎向下一个挑战……作为熟练掌握游戏技巧的难关来说，像这样的怪物是非常有必要存在的。比如大怪鸟、盾蟹又或是桃毛兽。

——盾蟹的寄居壳也有着非打击属性无法破坏的特征呢。

藤冈： 是的。而且部位破坏后的报酬，还会蹦出一角龙的素材（笑）。执着于让其寄居在某种怪物头骨中的生态，以及如同机关般的细节设定，也是我们设计时的用心之处，因此对于这次的复活我是感到很开心的。

——据说那些使用打击武器的猎人也发出了“终于出现不用打头的怪物啦！”的欢呼。

藤冈：原来如此（笑）。打击武器的话，基本上职责就是瞄准头部攻击呢。本作中的盾蟹也继承了以前的印象，却又进行了适合本作的调整，敬请大家期待。

辻本：将它打晕的时候，那个昏昏欲睡的样子还有点小可爱。

藤冈：突如其来做出一些完全无关的螃蟹动作时，也挺可爱的。

辻本：比如说从蟹钳的缝隙中偷窥一下什么的。掌机上应该算是时隔6年的登场，相信很多玩家都是第一次看到，希望大家能喜欢它。

——关于沙龙有没有什么情报呢?

藤冈：说到沙漠，那自然会想让沙龙登场嘛。这家伙在初代也让我印象深刻，毕竟经常承蒙它关照。要知道它可是会出前期长枪强化所必要的“龙骨【大】”的素材的啊。

辻本：就是（笑）。

藤冈：对于主使长枪的我来说，沙龙算是比较好对付的。它在前期算是容易狩猎的怪物，在难易度设计调整方面，与盾蟹有着相同重要的地位，真是非常感谢。



►希望沙龙也是《MH4G》中的前期狩猎对象。它将为大家展现沙中潜行和沙上滑行等等活用地利的行动。

亚种所带来的游玩感受变化

——一口气公开了《MH4》初登场怪物的亚种，真是让人遐想不已。

藤冈：亚种的设计沿袭了系列的理念，不仅仅是改变颜色，而是要让玩家的游玩感受也发生变化。亚种与通常种之间差距很大，即使是习惯了通常种狩猎的玩家，在亚种面前也会再次感受到游戏性。它们的行动模式和攻击技的性质，从头到尾都经过了调整。

——PV2中，我们也稍稍窥见了这一方面呢。

辻本：现阶段大家就按照PV2中宣传的那样感受就好了。比如彻甲虫的亚种，就从独角仙的外形设计变为了锹形虫的外形设计，当然也有其他有趣的变动哦。

——似乎还被重甲虫亚种从地下给抓出来了……

藤冈：还真是搞了一些强硬的行动进去呢（笑）。怪鲛亚种其实也很棒哦。

辻本：公司内部大家也都这么说呢。这个在沙漠中出现的亚种很有存在感，很不错。

藤冈：就我个人来说，怪鲛亚种大概是亚种化最成功的怪物吧。保留了胖乎乎的感觉以及其独特的膨胀特征，与通常种也有着截然不同的狩猎乐趣。



►得到两位盖章认证的怪鲛亚种的行动。在攻击行动的过程中还会加入膨胀的动作?

——第1次情报就公开这么多的亚种，真令人惊讶。

藤冈：我们希望大家都能感受到《MH4G》的深度与热情。就算这次放出这么多情报，之后照样还有很多要素等待着玩家去亲身感受，所以大家大可期待。



新要素5 武器攻击行动增加！

本作已经确认武器动作也会追加新行动。玩家可以在遭受同伴的挑飞攻击后，在空中直接使出跳跃攻击。这样全新的有趣行动，能组合到战术之中去吗?

挑飞攻击



跳跃攻击







◀在没有高低差的区域，或是使用不能自行跳跃的武器时，也可以通过同伴的协助来完成跳跃攻击。



▲在值得纪念的系列10周年推出《MH4G》，让本先生和藤冈先生在访谈中的气氛比以往更加热情。不断挑战新事物，让作品的形态串联过去、现在，甚至是未来，两位对此很有信心。

新要素6 身着新装备挑战更高峰！

为了对应单人模式的上位任务和集会所的G级任务，猎人们的装备也更加充实。外观设计的类型增加自不用说，性能之高也毋庸置疑。新技能登场也是很有可能的。



武器

《MH4》中未登场怪物素材所打造的武器也获得了补完。



防具

怪鲛套（左端）和轰龙套（右端）等G级用装备，其设计也焕然一新。



新要素7 随从猫大强化！

帮助猎人狩猎的好伙伴随从猫也有大量的追加要素。其中随从猫的合体技之一火龙车的进化非常引人注目。似乎是模仿炎王龙的外观进行了改造，其威力相信也不容小觑！



随从猫装备

笔头随从猫的崭新装备也大量追加，不可错过。



▲极具迫力的炮击！能将大型怪物一击必杀吗！？

与狩友的连携成为关键！武器行动追加要素

——竟然追加了能使出跳跃攻击的状况，真令人吃惊。

辻本： 是的。本作中被队友挑飞后，也视为跳跃状态了。

藤冈： 这是《MH4G》立案之时，我找到开发小组要求检讨的第一个要素。只要成功加入这个要素，挑飞队友时再也不用说“抱歉”了，搞不好被挑飞的那一方还会反过来道谢呢。不过我还是想要保留“被挑飞啦！”的那种感觉，因此希望往不改变手感和动作模组的方向调整。

辻本：《MH4》中跳跃攻击和乘骑攻击似乎已经是深入人心了，我们就想要进一步往这个方向发扬光大。以往玩家被挑飞以后都只能无力地旁观，现在可以不管三七二十一先出一刀，能命中怪物也说不定，反正也没什么损失嘛。大概惟一需要注意的，就是跳跃攻击的时候别干扰到下方正在行动的队友吧（笑）。

——（笑）不过这样一来，从被挑飞到回归战线的间隔也缩短了吧？

藤冈： 着地后会视为跳跃攻击落地后的硬直，应该能够更快进入下一个行动。而且这也可以视为对应空中怪物的一个方向性。

辻本： 要将这个要素计划性地组进立回战术中应该是比较困难的，不过最喜欢锤子的我还是想为此在快捷短语中加入“我可是算准了的！”这句话。

一同：（笑）

——而且在以后的狩猎祭上，说不定还会出现利用这个要素的惊人表演呢。

藤冈： 迄今为止也有为了帮助队友而故意将其挑飞的玩家存在。这样的玩家如果能利用这一要素干出点什么来的话，我会很开心的。

辻本： 不过顺便一说，被怪物揍飞的时候，还是跟以往一样做不出跳跃攻击动作的。

——武器自身的动作有没有什么变化呢？

藤冈： 有经过细微调整的，也有大刀阔斧补足的。这方面还请期待日后的情报。



►武器有着大刀阔斧补足的部分……这让人不得不期待啊。到底会是怎样的变化呢？

公会任务与发掘装备扩张

——在PV2中，与主题怪物遭遇的猎人，看上去似乎装备着发掘武器。本作中也有公会任务和发掘武器吗？

辻本： 是的。而且本作中还为大家准备了操虫棍与蓄能斧的发掘武器。

藤冈： 关于这两种武器，恰好是《MH4》中没来得及对应的部分之一，这次就要好好将其弥补。而且对应G级或公会任务的新防具，其外观设计也将焕然一新，并附加相应的性能。

辻本： 公会任务也改动得更方便玩家游戏，并且加入了充满挑战性的调整，希望玩家能彻底将其完成呢。



►PV2的这段镜头中，猎人身负的就是发掘武器大剑。一股浓浓的继承味道！

与随从猫之间更加快乐亲密

——能谈谈关于随从猫的新要素吗？

藤冈： 首先是装备的种类。我们认为它们在《MH4》中已经充分展现了作为吉祥物角色的魅力，不过本作依然继续追加了充满趣味的要素。

辻本：（指着桃毛兽玩偶装备）这套真是超赞的。要知道把手弄成这个样子是完全没有理由的（笑）。

藤冈： 要用铜钹一样的手去拿手鼓呢。感觉整个人都High得不行了。



►追加的随从猫装备中有这样一套桃毛兽装。整个手都是铜钹，要怎样拿起手鼓一样的武器呢……

——合体技火龙车也有新的形态呢。

藤冈： 当然。我们也不会忘记给随从猫本身追加新要素的。这次展示的是模仿炎王龙外形的火龙车，虽说的确是之前合体技火龙车的强化版，但并非只是单纯高1级那么简单。大家的随从猫阵容想来基本都已经固定下来了，不过为了让大家在G级再次享受雇佣和编成的乐趣，我们随从猫自身的数值要素进行了检讨，加入了新的调整。



►虽然能够继承数据，但同时也推荐重新雇佣。为了让大家享受编成随从猫的乐趣而追加了新要素与合体技！

辻本： 直到现在，我都仍然在探索任务中不断寻找持有炸弹倾向、状态异常攻击【睡眠】的野生随从猫。当遇到有必要使用的时候，才发现根本找不到啊（笑）。

藤冈： 探索？在邂逅通信找不到吗?

辻本： 不是雇佣的话没法取名字吧。我的随从猫全都统一成熟人的名字的。

一同：（笑）

令人在意的"基本"继承存档

——既然已经得知随从猫也会从《MH4》继承至《MH4G》，接下来就来谈谈玩家们应该最关心的存档继承情况吧。

辻本： 现在恰巧是正在检讨这个部分的时期。总之装备和道具是准备完全继承的。

——连发掘装备也包含在内吗?

藤冈： 只要是能装在道具箱子里的，应该都没问题吧。这是我们向开发组传达的关于继承部分的最优先事项。

辻本： 每次制作《G》的时候，都会对装备的数值进行调整。但是应该不会发生道具彻底消失的情况，因此现在赶紧去补完《MH4》也是来得及的，请大家多多努力。

藤冈： 之前提到过任务难度的问题，由于设计上无论如何都有一些要素难以继承下来，因此才用了"基本"这个表现方法。

辻本： 关于这部分内容，将在日后进行确认后，放出详细情报告知大家。

——大家可都在急切等待着这部分消息，要知道还有正在《MH4》中热情高涨地奋斗的玩家呢。在玩家传来的反响中，有令制作组特别在意的吗?

藤冈： 有很多意见反映进来。其中关于线上环境的部分，在我们自己亲自玩了以后也觉得需要改进，于是追加了少许要素。

辻本： 《MH4》是第一次仅凭掌机单机联网进行多人游戏的作品，在线上环境的部分，我觉得一定得重视实际游戏后的玩家们的意见。本作相信会比《MH4》的线上环境更加舒适。

《MH4G》中包含了感谢大家的心意

——那么在最后，请向等待着《MH4G》的各位读者说几句吧。

藤冈： 能够在系列10周年这个节骨眼上推出《MH4G》这款作品，我感到非常高兴。《MH4》中已经尝试加入了许许多多的新要素，但即便如此都还有没来得及实装的部分。感谢公司给我们这个机会能够将其补完，也感谢一直以来玩家对我们的支持。希望大家今年能够通过《MH4G》和各种10周年活动，感受到系列迄今为止的历史，以及通向未来的形态。

辻本： 老是说什么上位任务和G级任务的话，恐怕会有玩家对高难度感到不安，但其实和以往一样，即使遇到难以跨越的屏障，只要好好打造装备，就一定能够克服过去。因为G级也有与其难度相当的强力装备！另外《MH4G》并非是为了纪念10周年制作，而是为了让玩家更好地感受《MH4》所拓展的世界观才推出的。在狩猎祭决胜大会上公布制作消息时，现场玩家的反应真是让所有开发人员难以忘怀，更坚定了将《MH4G》打造成最棒的作品的决心。请大家一边继续在《MH4》中狩猎，一边等待秋季的发售吧。



■最后辻本说着"想要挑战公会任务LV99的天回龙"而拿出掌机，看来是一早就计划好的。而且他也确实顺利完成了狩猎。热血的狩猎为这次访谈拉下了帷幕。





光盘视频收录 POCKET HALO

文 马修　美编 澄香

从2004年的《火红·叶绿》开始，每隔5年一作的《口袋妖怪》的重制版便也成为了惯例。而10年后的今天，三世代的开篇之作亦基于六世代的系统和画面来重新制作，即《Ω红宝石·α蓝宝石》，E3期间官方更公布了有关本作的大量消息，来一起了解一下这款最新的重制之作吧！

3DS　角色扮演·迷宫探索　RPG

口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石

ポケットモンスターオメガルビー・アルファサファイア

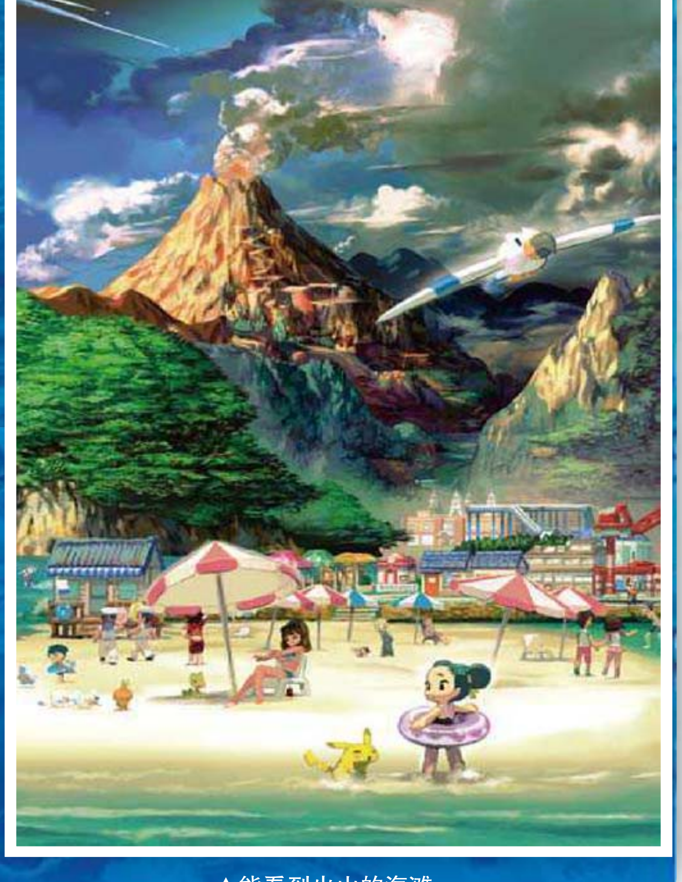
Pokemon/Gamefreak	日版	2014年11月21日
对应人数未定	售价未定	对应周边未定

芳缘大陆



芳缘大陆即《宝石》版的舞台，这个有着广泛海域的地图主要由长方形的本岛和众多群岛组成，绿意盎然的本岛中心屹立着飘着浓烟滚滚的活火山。而这个得天独厚的地理环境，也造就了芳缘大陆相对独立的生态系统，各种口袋妖怪和各种各样的人们，在这里互相帮助，共同生活。

2003年，《口袋妖怪》第三世代的开篇之作《红宝石·蓝宝石》中，芳缘大陆借由GBA平台美丽地展现在玩家的眼前；而11年后的今天，基于3DS平台第六世代画面



▲能看到火山的海滩。

及系统的三世代重制版——《Ω红宝石・α蓝宝石》中，原本就风光秀丽、植被丰茂的芳缘大陆，将以熟悉而更加壮阔又美丽的面貌再度展现在我们眼前。


▲选择一只主角口袋妖怪，踏上旅程！


▲狩猎凤蝶们飞在精灵中心的上空。


▲乘船出航，还有长翅鸥等海鸟相伴。


▲收服野生口袋妖怪。



▲挑战形形色色的训练师。


▲挑战道馆。

自行车

本作的自行车有两种，分别侧重技术和速度。

飞矢自行车（ダ-トじてんしゃ）




▲速度一般、但可以通过独木桥甚至实现横向跳跃的技术型自行车。

音速自行车（マッハじてんしゃ）


▲具有加速度、加速之后可以冲上沙坡等地带的变速自行车。

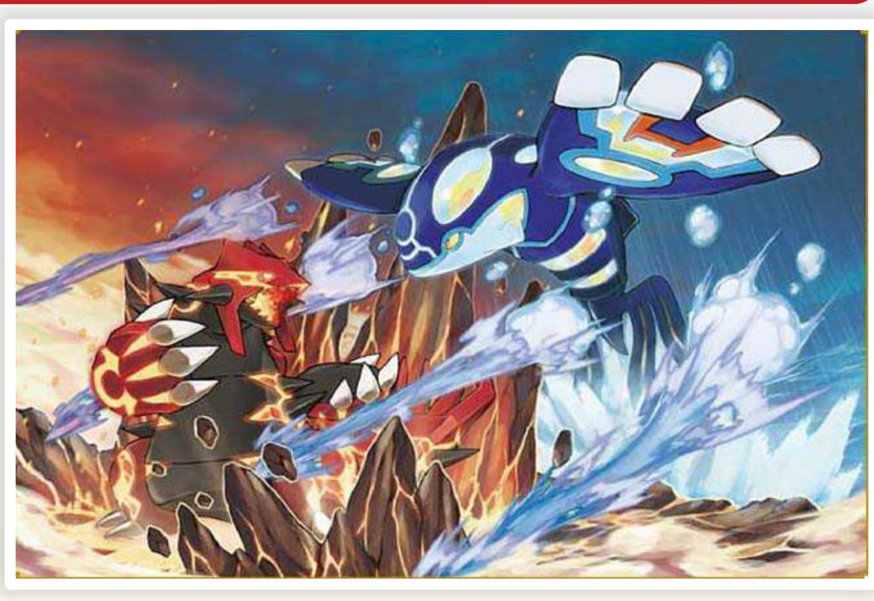
海洋大陆的远古传说与远古口袋妖怪

芳缘大陆有个远古的传说，就是海洋和大陆的此消彼长。传说中，掌管陆地的古拉顿的咆哮使得地面上升，陆地扩张，同时烈日暴晒，世界也陷入高温；而海皇牙的吼叫则令海水沸腾，海洋扩张，世界乌云密布，暴雨倾盆……




▲古拉顿用高温蒸发海水扩张大陆、海皇牙用洪水扩张海洋的壁画。

原始时代与原始回归



在芳缘海洋大陆传说中的那个时代，被称为原始时代（ゲンシの时代），那是一个能量充盈于整个自然界的时代，而在那个时代，拥有压倒性力量的两个口袋妖怪，分别是陆地的扩充者古拉顿，以及海洋的扩张者海皇牙。它们为了获得更多的能量而扩充地盘，一个用地震抬升地面并用烈日高温蒸发海水，一个则制造暴雨将陆地大片淹没为海洋。

两个王者的对决，令世界陷入了灾难，两大神兽交战此消彼长带来的干旱和暴雨让所有的生灵身处水深火热之中，但却又都束手无策，因为它们都太强大了。最终在一场恶战之后，两只远古的王者级口袋妖怪双双进入了休眠，一个沉睡在火山熔岩的岩浆池底，一个沉睡在深邃的海底洞穴中，它们的沉睡令世间摆脱了灾难，而陆地与海洋，也在自然界的力量下，维持着应有的平衡，孕育着无数的生命。

然而，唤醒两大主神的宝珠还在人世间，而即便在这个时代，让它们获得绝对力量的可能性也依旧还在，而在获取了绝对力量之后，海皇牙和古拉顿便会发生变化，即原始回归（ゲンシカイキ），原始回归后的两大主神，分别被称为原始海皇牙与原始古拉顿。

古拉顿（グラードン）



分类：大陆口袋妖怪
属性：地
身高：3.5m
体重：950.0kg
特性：干旱

驱散雨云，用光和热将水蒸发来扩张大地的传说中口袋妖怪，和海皇牙决斗之后，长眠在地下岩浆中。

原始古拉顿（ゲンシグラードン）



分类：大陆口袋妖怪
属性：地+火
身高：5.0m
体重：999.7kg
特性：？？？

遍布全身的能量化为岩浆，散发着超高温，周围也被灼热得闪耀炎热。岩浆状的肉体不断流动，红色的皮肤如红宝石般晶莹闪耀。浮现全身的岩浆即便在黑暗中也散发着光芒，震撼力和重量感都加强。能力上，则大大提升了物攻能力，特攻也有一定增加。

▲虽然官方对原始古拉顿的特性还打问号，但图中看，极大可能还是干旱——也就是上场后连续5回合晴天天气的特性。



▲岩浆中射出枪状的岩石，是一招地系技能。

海皇牙（カイオーガ）

分类：海底口袋妖怪
属性：水
身高：4.5m
体重：352.0kg
特性：降雨

制造满天的雨云来降下暴雨，被认为是扩展了海洋的口袋妖怪。和古拉顿决斗之后，据说在海底的某处长眠着……



▲背景天气依旧是大雨天。

原始海皇牙（ゲンシカイオーガ）



分类：海底口袋妖怪
属性：水
身高：9.8m
体重：460.0kg
特性：？？？

充满全身的能量化为海水从体表涌出，体内构成也更接近于海水，蓝色的皮肤有着蓝宝石般闪耀剔透，身体变为半透明，所以可以看到其体内发出的黄色的光芒，使得这匹海洋霸王看起来更加神秘而霸气。能力上，特攻大大增强，物攻也有一定增加。



◀看起来很强力的水系技能。

新的MEGA进化

MEGA进化是《X・Y》增加的新系统，也是六世代的标志新要素之一，当满足了条件后，训练师通过手环、项链等方式携带的键石和口袋妖怪携带的MEGA石发生共鸣后，便会MEGA进化，能力大增且外形也有变化，且只能在战斗中进化，战斗过后便会复原。本作新公布的消息中，新的MEGA进化无疑是一大亮点，来看看都有哪些吧。

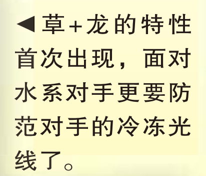
MEGA森林蜥蜴（メガジュカイン）





分类：密林口袋妖怪
属性：草+龙
身高：1.9m
体重：55.2kg
特性：避雷针

森林蜥蜴MEGA进化后的形态，用得意的速度迅速接近对手展开攻击，其尾巴不仅能拿来攻击，甚至可以断掉如同导弹般发射出去。MEGA进化后增加了龙属性，多了被克制属性也多了一些抗性。而特性避雷针不仅令它彻底免疫了电属性的攻击，多元对战中还可以把电系攻击都吸引到自己身上，从而让队友避免被电系攻击伤害到。



◀草+龙的特性首次出现，面对水系对手更要防范对手的冷冻光线了。



◀▲草系大招绿叶风暴，战斗动画中会有断尾效果。

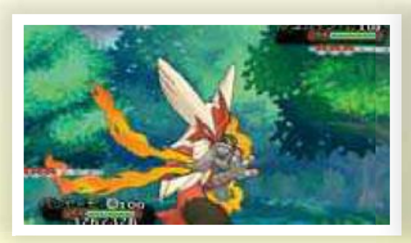
MEGA火鸡斗士（メガバシャ-モ）





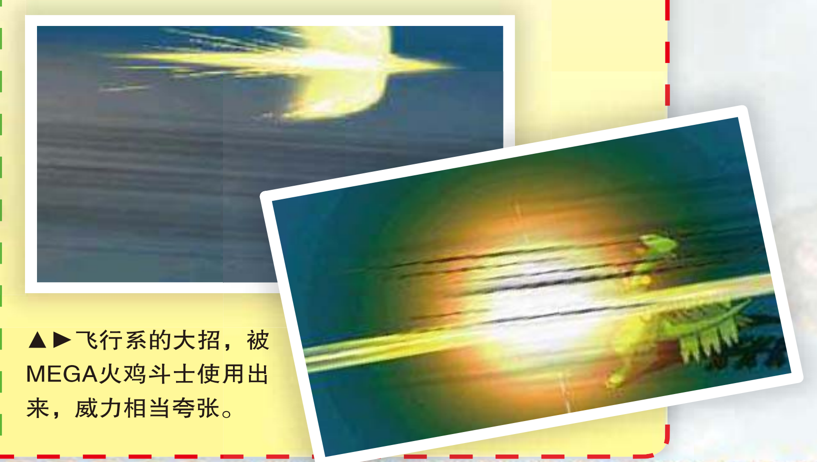
类型：烈火口袋妖怪
属性：火+斗
身高：1.9m
体重：52.0kg
特性：加速

火鸡斗士MEGA进化后的形态。腿法强劲到引以为傲，踢腿时与空气摩擦产生了火焰燃烧的效果。随着体内温度的上升，力量、速度也都进一步提高，物攻、特攻都有提升。加速特性使其每回合结束后都升1级速度，真正是力量与速度兼备的强者。





▲《X・Y》发售后曾显示配送一只加速特性的小火鸡，相信很多玩家都领略到其最终形态MEGA进化后的实力了。



▲▶飞行系的大招，被MEGA火鸡斗士使用出来，威力相当夸张。

MEGA巨沼怪（メガラグラ-ジ）




类型：沼鱼口袋妖怪
属性：水+地
身高：1.9m
体重：102.0kg
特性：轻快

巨沼怪的MEGA进化形态，上半身的肌肉发达到夸张，身姿也因此更加矫健，水中的行动力强化，而无论陆上水中，都会发挥其强大的力量，特性轻快为雨天速度翻倍，如此一来，这个攻守兼备的家伙也可以打雨天速攻战、凭借雨天速度的优势以夸张的力量掌控战局了。



▲MEGA进化后肌肉发达得夸张。





▲用肌肉发达的粗壮胳膊打出破坏力满点的强力一拳。

MEGA迪安茜（メガディアンシ-）



类型：宝石口袋妖怪
属性：岩+仙
身高：1.1m
体重：27.8kg
属性：？？？

对自己粉红色身体拥有最美自信的幻之口袋妖怪迪安茜的MEGA进化形态，也是第一个确认了MEGA进化的幻兽。体表的杂质脱落后放出的光芒灿烂耀眼，强烈到肉眼无法直视。头部的钻石超过了2000克拉，以其高贵美丽的相貌，获得了“皇家粉红公主”的称号。



▲MEGA进化后的迪安茜公主。





▲MEGA迪安茜使仙系技能魔力闪光。

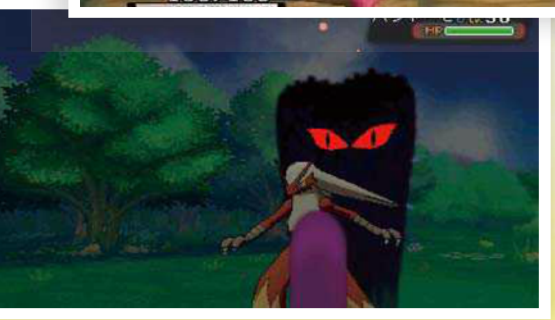
MEGA鬼精灵（メガヤミラミ）

芳缘大陆的口袋妖怪鬼精灵的MEGA进化形态，将胸前的宝石巨大化后从身体分离出去，战斗时，无论出招还是挨打都躲在宝石后面，并在战斗间隙窥视对手。



▶MEGA鬼精灵详细资料还没有公布，包括特性和能力。





◀躲在大宝石后面使用鬼系先制技能影袭。

登场角色

男主角&女主角

作为玩家在游戏中的化身，我们依旧可以选择男主角和女主角。人设上来说，还是和原来的《红宝石・蓝宝石》有一些细节差异的。而男女主角手上戴着的饰品，就是关系到MEGA进化的重要道具——MEGA手环。





▲男女主角的房间。

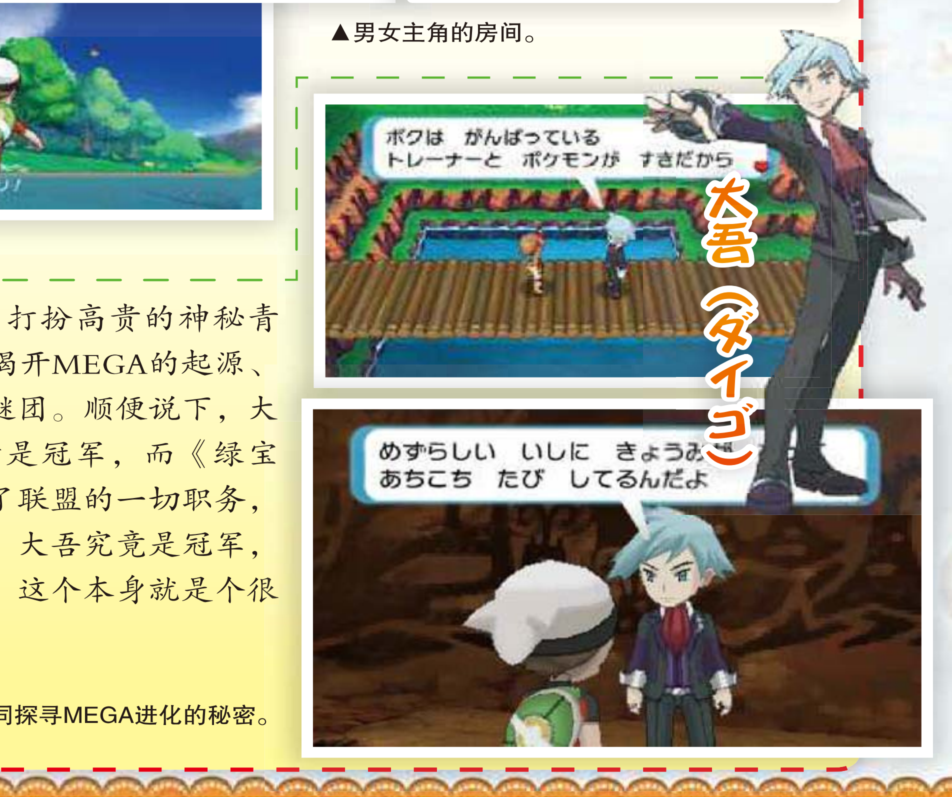




▲更多的冒险在等待主角。

大吾（ダイゴ）

有收集珍奇石头的爱好，打扮高贵的神秘青年。在剧情中引导着玩家逐步揭开MEGA的起源、传说中口袋妖怪等故事核心的谜团。顺便说下，大吾在《红宝石・蓝宝石》中时是冠军，而《绿宝石》中则为了追求奇石而辞去了联盟的一切职务，由米可利继任。那么重制版中，大吾究竟是冠军，还是一个引导玩家的关键人物，这个本身就是个很令人好奇的谜团



▶引领玩家去共同探寻MEGA进化的秘密。



反派势力岩浆团的首领。



岩浆团的两名干部。

反派势力海洋团的首领。



男性和女性队员的形象，POSE都很有趣。



海洋团的两名干部。



海洋团员

也是男女队员的形象。

版本区别

和历作正统《口袋妖怪》一样，本作的两个版本也有区别，而除了系列惯例的出现口袋妖怪不同，不同版本中登场的与玩家为敌的主要反派势力也不尽相同。





▲岩浆团和海洋团，持有扩张陆地和海洋的不同理念，因此都要复活拥有对应能力的远古口袋妖怪。





▶两个反派势力在游戏中的冲突也不少。



距《妖怪手表2 元祖・本家》（后文简称《妖怪手表2》）的发售已经只剩下不到一个月的时间了，Level-5也加快了公布新情报的速度。本次不仅公布了《妖怪手表2》的剧情梗概，也有不少关于新场景、新角色和新要素的情报。在本作的发售前夕就让我们通过这些新情报来预热一下吧！

文 库玛　美编 Juxi

3DS　角色扮演　RPG

妖怪手表 2 元祖・本家

妖怪ウォッチ２元祖・本家

Level-5	日版	预定2014年7月10日
1～2人	4968日元	对应周边未定

相关报道：Vol.222

元祖军与本家军的争夺

■恬静的熊本村。

前作中的“妖怪手表”消失后，主人公来到了祖母所生活的村庄——熊本村（クマモト村），在那里主人公遇到了一只名叫巨猫（デカニャン）的神秘妖怪，并与告密者（ウィスパ–）、地缚猫（ジバニャン）一起穿梭到过去，开始了探索“妖怪手表”诞生之谜的冒险。

◀▼在熊本村出现的妖怪阴谋（たくらむ）、彷徨（さまよう）和摇曳（ゆらめく）。

在过去，人类对妖怪十分恐惧，妖怪们的作祟也给人类的日常生活带来了不少恶劣影响。一位名叫庆藏（ケイゾウ）的少年不满妖怪们的作为，对它们发出了挑战。并且妖怪们也分裂为了”元祖军“和“本家军”开始了内斗。









在本作中主人公可与前作的BOSS成为朋友，这些BOSS都有着有别一般妖怪的出众能力，但要注意的是部分BOSS只会在限定的版本中才会出现。



◀元祖版限定妖怪ミツマタノジチ。

◀本家版限定妖怪つられたろう丸。

在实体版中会附赠两款地缚猫的Z奖章。玩家在入手奖章，后扫描背后的QR码就可以让地缚猫在游戏中获得新的必杀技。



◀元祖版附赠的Z奖章，扫描后可获得名为“ニャイ–ン”的必杀技。

►本家版附赠的Z奖章，扫描后可获得名为“コマニャチ”的必杀技。

乘坐电车四处环游吧！

在本作中如果想要去熊本村或者其他更远的地方的话就去车站乘坐电车吧！同行的除了告密者外还会有地缚猫哦。在乘坐电车时要特别注意电子牌的报站，如果下错站的话就可能会到达其他未知的地点。

►在电车中会遇到认识的大妈，从她那里可得到搅搅糖（ねりあめ）；有时甚至还会遇到胡搅蛮缠的妖怪。





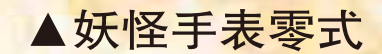


▲乘坐电车前可以通过路线图确认要去的地点。



妖怪手表零式与新妖怪登场

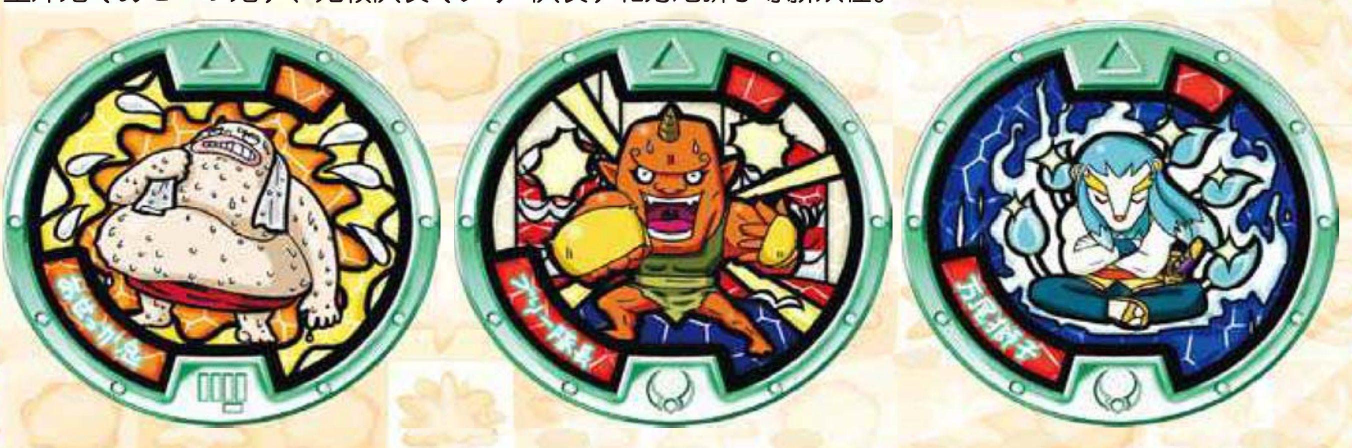
在《妖怪手表2》中，主人公入手了新的“妖怪手表零式”。通过它可与四处流浪的浮游猫（フユニャン）等许多新妖怪相遇。



▲妖怪手表零式

►浮游猫是属于浮游灵的猫妖，比起妖怪，身着斗篷和皮带的它更像一个超级英雄。

本作在前作8个种族的基础上追加了全新的奖章（メタル）种类。除了上辑中介绍过的古典妖怪外，在《妖怪手表2》中还会出现“Z奖章（Zメタル）”类的重汗鬼（あせっか鬼）、无赖队长（ブリ–队长）和万尾狮子等新妖怪。



▲从左至右依次为重汗鬼、无赖队长和万尾狮子。



新妖怪介绍

游手好闲怪（のらりくらり）

忍耐象（ガマンモス）

花子（花子さん）

▲被游手好闲怪附身的话，就会用游手好闲的态度来逃避一切事物。

◄住在学校中的妖怪，一直在寻找可以一同玩耍的小伙伴，特别喜欢待在女厕所中。

▲忍耐象通过日积月累的憋尿习惯锻炼出了超强的忍耐力。

樱花新镇（サクラニュータウン）的新游戏！

虽然本作有着“穿越”的设定，但主人公在现代所生活的樱花新镇也依旧是一个重要的舞台，并且本作中主人公在樱花新镇进行的活动也变得更为丰富。



恐怖的红色箱子

在游戏中主人公有时会被一个神秘的大哥哥截住，并从他那里得到一个红色的箱子。大哥哥将箱子交给主人公时会叮嘱主人公千万不要打开，打开后的话主人公会被附加多种恶搞的效果。信守诺言不打开的话就可以获得奖励。



攀杆

主人公可以攀登樱花第一小学（さくら第一小学校）操场上的旗杆，登上最高点后会有惊喜！

自行车竞速

在樱花新镇可与其他小伙伴一起通过自行车竞速一决胜负，但有时却会出现调皮的妖怪乘机捣乱。



▶斑点猫

前作限定妖怪——斑点猫（ブチニャン）

除了上辑介绍过的背小钱包的狛犬和打领结的野槌蛇这两只前作限定妖怪外，本次还公布了一只名叫斑点猫的限定妖怪。斑点猫是地缚猫和告密者的超稀有合体怪，心动的玩家就赶快在本作发售前入手前作吧！



文 白菜 美编 咕噜

TALES OF THE WORLD® REVE UNITIA™

テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア

本作是曾在智能移动平台上登陆的同名作品的强化移植版。移植至3DS平台后，在原作的基础上追加了全新的故事和动画，主线剧情部分也加入了全程语音。能够在一款作品中看到系列的角色集结，对于FANS来说始终是令人振奋的消息。本辑为大家带来大量参战角色的情报，以及战斗中的"好感度系统"的说明。

3DS 战略角色扮演 S·RPG

世界传说 Reve Unitia

テイルズ オブ ザ ワ–ルド レ–ヴ ユナイティア

BNGI	日版	预定2014年10月23日
1人	5210日元	对应周边未定

信念与羁绊奏响于梦之世界！

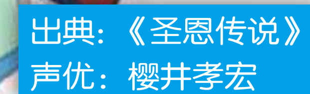
阿斯贝尔·兰特（アスベル·ラント）

在森林中救助了特伦的青年剑士。性格认真，知书达理，很会照顾他人。

出典：《圣恩传说》
声优：樱井孝宏









梅尔蒂（メルディ）

天真浪漫性格外向，内心亦有着坚定意志的少女。擅长使用强力的攻击晶术，同时也能运用回复晶术。

出典：《永恒传说》
声优：南央美









罗伊德·埃尔文（ロイド·アーヴィング）

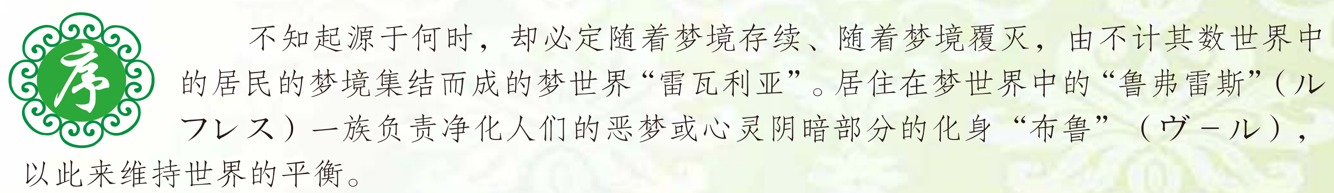
与阿斯贝尔一同救助了特伦的二刀流剑士。热血青年兼老好人。

出典：《仙乐传说》
声优：小西克幸



梦世界“雷瓦利亚”

本作的舞台是名为“雷瓦利亚”（レーヴァリア）、集合了所有“《传说》系列”世界人们的梦境而形成的梦世界。在梦世界觉醒过来的角色们相遇相知，并编织出新的故事。



序

不知起源于何时，却必定随着梦境存续、随着梦境覆灭，由不计其数世界中的居民的梦境集结而成的梦世界“雷瓦利亚”。居住在梦世界中的“鲁弗雷斯”（ルフレス）一族负责净化人们的恶梦或心灵阴暗部分的化身“布鲁”（ヴール），以此来维持世界的平衡。

然而近一段日子，一直以来都没有实体的布鲁，竟然开始变化为保有实体的魔物姿态。若要对抗实体化后的布鲁，只有拥有被称为“梦守”之力的鲁弗雷斯才能办到。但是某一天，拥有“梦守”之力的鲁弗雷斯全部失踪了。

余下的没有力量的幼小鲁弗雷斯们，尝试从被称为“觉醒世界”之处召唤出能够对抗布鲁的战士们。而被召唤至雷瓦利亚的“《传说》系列”角色们，各自都失去了原本所在世界的记忆。但他们凭借自身心中无法忘却的信念，勇敢迎向这场威胁所有世界的危机。

特伦篇



布鲁的力量不断提升，而惟一能与之对抗的“梦守”们又全部失踪。鲁弗雷斯城镇中，余下的幼小鲁弗雷斯孩子们被笼罩在布鲁的威胁之中。走投无路的孩子们，集合他们尚不完善的力量，发动了召唤能与布鲁战斗的“梦境觉醒者”的仪式。然而仪式还是出现了差错，原本应该被召唤至城镇中的“觉醒者”散落在整个雷瓦利亚大陆。幼小的鲁弗雷斯之一的特伦，为了寻找“觉醒者”，不顾危险离开了城镇。而就在她遭到布鲁袭击，命悬一线之际，“觉醒者”阿斯贝尔与罗伊德将其救了下来。接着两人便与特伦一起踏上了寻找其他“觉醒者”，拯救世界危机的道路。

纳哈特篇

当特伦与“觉醒者”们汇合的同时，纳哈特也与同样被召唤至此的尤利和杰德等“觉醒者”们相遇。与特伦一行同样，纳哈特一行也踏上了拯救所有世界、与布鲁战斗的救世之路。纳哈特篇是与特伦篇目的相同，但从另一个角度描绘的故事。



鲁弗雷斯族

维持梦世界平衡的一族。平时维持着吉祥物一般的可爱形象，在战斗时则会化为人型的“梦绸”形态，与“《传说》系列”的角色们一起奋战。

特伦（テルン）



通常形态

梦绸形态

鲁弗雷斯族最小的孩子。虽然力量弱小，却有着温柔的心。通过与『觉醒者』的交往，逐渐拥有了坚强的意志。

纳哈特（ナハト）

梦绸形态



鲁弗雷斯族最强的梦守。同时也是一手将特伦养大，如同兄长一般的人物。以梦绸之力迎击着布鲁。

通常形态

其余登场角色

娜塔莉亚·L·K·兰巴尔迪（ナタリア·L·K·ランバルディア）





平时举止优雅，但为了正义也会奋勇作战的弓箭手。



出典：《深渊传说》
声优：根谷美智子

尤利·洛威尔（ユーリ·ローウェル）



表面上行事轻佻，骨子里却是基于自己信念行动的青年剑士。

出典：《宵星传说》
声优：鸟海浩辅



杰德·卡提斯（ジェイド·カーティス）



不仅擅长强力谱术，同时还精通长枪的神秘男性。脸上时常挂着笑容，旁人难以猜透他的内心想法。

出典：《深渊传说》
声优：子安武人

路德卡・威尔・库鲁斯尼克
（ルドガー・ウィル・クルスニク）



擅使双剑、双枪和槌子，温和而意志坚强的青年。

出典:《无尽传说 2》
声优：近藤隆

以双剑战斗，充满绅士气质的男性。以值得依靠的大人形象成为大家的领队。

出典:《无尽传说 2》
声优：大川透

尤里乌斯・威尔・库鲁斯尼克
（ユリウス・ウィル・クルスニク）





身着骑士铠甲，清正廉洁的青年。擅长防御，作为队伍的盾牌而战斗。

出典:《宵星传说》
声优：宫野真守



弗林・西佛
（フレン・シーフォ）



露比亚·纳特威克（ルビア・ナトウィック）

感情冲动容易外露，内在温柔的少女。擅长回复与攻击两种不同类型的术。

出典：《风雨传说》
声优：门胁舞以



凯伊·赛希尔（ガイ・セシル）

直爽且善于待人接物，大家的可靠大哥。防御方面虽然稍稍有些不安，但能以自豪的神速来弥补。

出典：《深渊传说》
声优：松本保典





诺玛·比亚缇（ノーマ・ビアッティ）

最喜欢财宝的开朗少女。擅长虚弱敌方、强化我方的术。

出典：《神话传说》
声优：水桥香织



索菲（ソフィ）

出典：《圣恩传说》
声优：花泽香菜

看上去似乎是稳重的少女，以格斗术为中心驱使着各种术技。

卢克・冯・法布雷（ルーク・フォン・ファブレ）

擅长格斗与属性技的力量型剑士。不过如孩子般沉不住气的任性性格非常显眼……

出典：《深渊传说》
声优：铃木千寻

杰洛斯・怀德（ゼロス・ワイルダー）

出典：《仙乐传说》
声优：小野坂昌也

驱使攻防平衡的术技的全能型魔法剑士。平日行为虽然有些胡闹，但偶尔会表现出厌世的情绪。





普蕾瑟亚·康巴迪尔（プレセア·コンバティール）

如同机械般无机质地完成工作的斧战士少女。看上去虽然幼小，却拥有连大人也汗颜的怪力。

出典：《仙乐传说》
声优：桑岛法子

雷文（レイヴン）

不仅擅长弓箭与术、甚至还掌握着回复术的飘飘然男子。乍一看态度轻佻，其实身上隐藏着不小的秘密。

出典：《宵星传说》
声优：竹本英史





里昂·马古纳斯（リオン·マグナス）

身材瘦小，却能使出卓越剑技的少年。不习惯对他人敞开内心，不过实力却是一流。

出典：《宿命传说》
声优：绿川光



丽塔（リタ）

言辞尖锐，且擅使强力魔术的少女。拥有锐利的观察力和精明的头脑。

リタ
はあ？　ピンクゴールドの巨大なオタオタ？
なにそれ、見間違いじゃないの？



出典：《宵星传说》
声优：森永理科



蜜拉·麦斯威尔（ミラ＝マクスウェル）



出典：《无尽传说》
声优：泽城美雪

完全掌握四大属性之术的女性。拥有强烈的使命感与不可动摇的信念。









克雷斯・阿尔贝因

（クレス・アルベイン）

通过坚持不懈的锻炼而习得惊人剑技的剑士。知书达理且充满正义感的青年。

出典：《幻想传说》
声优：草尾毅









柯蕾特・布鲁尼

（コレット・ブルーネル）

出典：《仙乐传说》
声优：水树奈奈

使用光属性术的少女。非常恬静、温柔。

好感度系统

特定的角色之间有着好感度的数值设定。好感度会通过同一场战斗出战、相互使用道具或邻接战斗而提升。当好感度达到一定值时，就会发生好感度对话，并提升好感度等级，好感度等级共分为 3 个阶段。

当满足好感度对话的发生条件时，轮到该角色行动时，就会出现“会话”的选项。选择后即可触发好感度对话事件，提升好感度等级。好感度等级越高，在战斗中就会发挥出种种越有利的效果。





《禁忌的玛古那》在近日公布了关于本作发售日、售价和系统等方面的新情报。特别是系统方面公布的“メイド イン系统”、“CLT系统”以及“ETR系统”等内容都展示了本作要素的丰富，十分值得玩家们期待。

文 库玛　美编 Juxi

3DS	禁忌的玛古那（角色扮演 RPG）	
	禁忌のマグナ	
Marvelous AQL	日版	预定2014年10月2日
1人	6458日元	对应周边未定

相关报道：Vol.219

メイドイン系统

与精灵妹子们的后宫生活！

在“宿屋部分（宿屋パ－ト）”中，玩家可以让精灵妹子们化身女仆在宿屋中打杂，并帮忙经营宿屋。除此之外，在宿屋中与精灵妹子们的对话内容以及剧情事件也十分有趣。

▲宿屋的服务台是大家平时聚集在一起休息的地方。



◀第二个精灵妹子贝阿特利切（ベアトリ－チエ）的房间收拾得十分整洁，这也显示了她做事认真严谨的性格。

▼在宿屋的厨房中与喜欢做料理的精灵对话的话可以提升与其的好感。





▲精灵蒂亚娜（ディア－ナ）的房间，与她平日在战场上粗暴的形象不同，房间中的摆设都十分可爱。

CLT系统

——结合了S·RPG和ACT游戏的双重乐趣！

在“战斗部分（バトルパート）”中，玩家可以通过CLT系统操作角色快速地进行战斗。每位精灵在攻击范围和移动距离上都有所不同，因此需要玩家们寻找适合她们的最佳战斗位置，一举击败大量敌人。



◀根据地图的不同战斗，获胜的条件也会发生变化，这也十分考验主人公卢库斯（ルクス）的指挥能力。



▲战斗使用回合制，根据角色的不同特性，行动的顺序也会发生变化。



▲对角色发出行动指令。



►游戏中通过光标控制角色的移动，在地图上自由移动并找寻最佳的战斗地点吧！



▲将敌人集中吸引到一处并锁定为攻击目标。



►挥刀即可给敌人造成较大伤害！玩家可通过这样的战斗方式享受到 ACT 的快感。

ETR系统

——让玩家沉浸其中的充实要素！

与精灵们建立了良好关系的话，她们的能力值就会得到提升，并触发一些特别的剧情事件。因此为了剧情和战斗的顺利推进，玩家需要在平日里好好把握与精灵妹子们提升好感的各种机会。



◀夏露洛特（シャルロッテ）看起来好像很烦恼的样子，找一个两人独处的机会听听她的倾诉吧。



▲通过对话可以解锁贝阿特利切的必杀技。



新角色介绍
奥德璐海托
アーデルハイト
CV 斋藤千和
在主人公卢库斯面前作为敌人现身。是迷惘精灵“阿鲁特米兹（アルテミーズ）”的长女。作为完美兵器的她是所有精灵引以为傲并且憧憬的对象。
◀身着战斗服的奥德璐海托。
▶身着女仆装的奥德璐海托。
弗兰切斯卡
フランチェスカ
◀身着战斗服的弗兰切斯卡。
CV 大坪由佳
与奥德璐海托一同现身的女子，平日热衷身体锻炼，比起用头脑思考是更偏向抢先采取行动的实践派。
◀身着女仆装的弗兰切斯卡。
巴托
バート
CV 梶裕贵
经常造访卢库斯的店屋，是卢库斯的损友。性格乐天，因此与认真谨慎的卢库斯十分互补。平日卢库斯采掘得到的水晶就是由巴托在街上进行贩卖的。并且正因为巴托的奋力推销，卢库斯才能有维持基本生活的费用。
艾美莉亚
アメリア
CV 东山奈央
卢库斯的青梅竹马，在住家附近经营着一座农场。是一个十分可靠并且温柔的女孩。由于平日里卢库斯与精灵们的距离越来越近，艾美莉亚开始担心卢库斯会离自己远去。



文 白菜 美编 sienna

PHANTASY STAR NOVA



新的《梦幻之星》再启动！

自《掌机王 SP》第211辑放出情报后约9个月，“《梦幻之星》系列”最新作《梦幻之星 新星》终于又再次出现在翘首以盼的FANS面前。但官方的这次露脸，并没有带来多少令人激动的新情报，而看上去更像是综合一下以前的情报。于是本辑“前线”也就以总集篇的方式来制作，各位觉得有既视感的老看官们也不要担心，里面还是有一些小惊喜的。

在未知的行星上，展开自由度极高的冒险，便是玩家们所熟悉的“《梦幻之星》系列”了。而本作《新星》则是与现在高人气的《梦幻之星在线2》采用相同的世界设定，以“求生”为主题享受故事剧情的单机作品。

PSV 角色扮演 RPG

梦幻之星 新星

ファンタシー－スター－ノヴァ

SEGA	日版	预定2014年内
1～4人	售价未定	对应周边未定

相关报道：Vol.211

《梦幻之星》系列

SF与幻想风格融合的独特世界，充满魅力的《梦幻之星》，是SEGA独自开发的第一款RPG系列。2000年发售的《梦幻之星在线》作为在线RPG类作品的先驱者，在日本国内外都获得了极大的支持。2012年7月4日，《梦幻之星在线2》开始运营，并持续至今。

“《梦幻之星》系列”一览

发售年份	作品名	平台
1987年	梦幻之星	MkⅢ、MS
1989年	梦幻之星Ⅱ 不归的终点	MD
1990年	时之继承者 梦幻之星Ⅲ	MD
1993年	梦幻之星 千年纪的终结	MD
2000年	梦幻之星在线	DC、PC
2002年	梦幻之星在线 章节1&2	NGC、Xbox
2003年	梦幻之星在线 章节3 卡片革命	NGC
2004年	梦幻之星在线 蓝色脉冲	PC
2006年	梦幻之星 宇宙	PS2、Xbox360、PC
2007年	梦幻之星 宇宙 伊尔米那斯的野心	PS2、Xbox360、PC
2008年	梦幻之星 携带版	PSP
2008年	梦幻之星 ZERO	NDS
2009年	梦幻之星 携带版2	PSP
2011年	梦幻之星 携带版2 无限	PSP
2012年	梦幻之星在线2	PSV、PC
2014年	梦幻之星在线2 es	iOS、Android

在未知的行星

本作的舞台“行星玛奇亚”，是完全无法使用光子能量的世界。而且也没有回复体力、开发武器和防具的设施，角色们不得不展开完全自给自足的求生生活。与同伴们一起扩大行动范围，就可以逐渐解明玛奇亚隐藏之谜。

STORY

“奥拉克尔”是由多个种族构成的星际航行船团。为了调查奥拉克尔无法直接传送的星际区域、保障航行的安全，“亚克斯特殊行星探查队”成立了。探查队之一“奥尔塔”的旗舰“三角勇气号”（デルタ・ヴァリアント）在前往新发现的行星“玛奇亚”准备进行探查时，忽然遭到了来自行星侧的神秘攻击，不得已迫降于该行星上。他们能否平安离开这里呢?

与同伴一起探索行星玛奇亚

在三角勇气号上，有多达千名以上的船员以冷冻睡眠的状态搭乘。迫降之时，只有部分船员能够进行活动。他们为了回复飞船的动力不断搜集资源，而随着飞船动力恢复，越来越多的同伴也会加入到探索之中。

◀行星玛奇亚。据说“没有文明存在的痕迹”，队员们却在星球上确认到了人工产物。究竟……

▼主人公的目的是修理飞船离开行星。在行星上冒险，寻找逃离的手段吧。



生存下去！



▲遭遇被称为“巨灵”的超巨大敌人。从未有过的激烈战斗即将展开。



◀同伴们有着擅长近距离和擅长远距离的不同角色。在战斗中的职责分担非常重要。

阻挡在探查队前方的凶恶敌人

玛奇亚行星上，以巨大的敌人“巨灵”为首，栖息着多种危险的敌人。它们的外表与攻击方式均多姿多彩。其中还有身型虽说赶不上巨灵，却依然有着人类数倍的大小，并拥有强大力量的个体，我方一个疏忽大意就可能导致全灭的惨剧。与同伴们发挥连携合作，确实地各个击破吧。

发挥各自的长处，完成团队合作



►飞行种的敌人也会登场。“枪手”与“法师”的攻击是否会比较有效呢？

面临危险的行星探查的同伴们

与多姿多彩的种族和不同职业的同伴一起战斗的团体战，也是本作的要点之一。把握他们各自的特性，合理分工，相信能降低不少战斗的难度。以下介绍与主人公一起探索行星的同伴们。

精神百倍的格斗迷少女

露缇娜

种族：人类 女性
职业：法师
声优：内田真礼



本作的女主人公，开朗而又精神百倍的气氛活跃者。称呼主人公（玩家）为“搭档（Body）”，与主人公一起行动。由于不擅长接近战武器而转职为法师，但似乎非常擅长空手格斗？

“和搭档在一起就没问题！我已经有很棒的预感了！”



拥有“不倒”美誉的勇士

赛尔

种族：人类 男性
职业：战士
声优：松冈祯丞

志愿参加特殊行星探查任务的青年。不管在什么任务中，都以绝对不会倒下作为信条行动，被同伴们称为“不倒的赛尔”。虽然是个能为同伴两肋插刀的好男儿，但时常也会因为这个性格招来不少麻烦。

“本大爷是不会倒下的！不管发生什么事！”

“你们听好了！一定要活着回来，全员都要！”

手执晓红率领同伴的战斗队长

菲尔蒂亚

种族：人类 女性
职业：战士
声优：泽城美雪

拥有外号“晓红之菲尔蒂亚”的沙场老将。原本是三角勇气号的战斗部队队长，却因为某个缘由而担当着临时舰长的职务。她拥有不逊男儿的豪爽性格，也具备前辈的包容力，是深受部下们仰慕的大姐头。当然她也有着纤细的一面，但不会轻易表露出来。



慎重而内向的射手

伊纲

种族：新人类 女性
职业：枪手
声优：茅野爱衣



“真对不起……我觉得自己不应该太显眼……”

在训练学校时期曾是主人公的同级生，不过却连跳两级，成为以首席成绩从学校毕业的精英。不管什么事都能办到，而且在射击方面是无人能出其右的高手，但为人谦虚内向且不习惯显眼出头，因此知道她真正实力的人寥寥无几。训练学校时期担当着赛尔的搭档。

『与这颗星球的战斗开始了！』

マグナス

被弾だと？
フォトン・シールドはどうなっている？

冲锋在前、久经沙场的司令
马古纳斯

种族：人类 男性
职业：战士
声优：银河万丈

三角勇气号的舰长。即便是危急万分的情况下，也会率先站在前线、鼓舞着部下的勇猛司令官。三角勇气号的命名者，同时也是倡导为了探查危险未开拓区域、而必须组建特殊行星探查队的理念之人。

彻底拘泥于主人公的外形！

《梦幻之星在线 2》大受好评的角色创建系统本作中依然健在。就算只是眼睛，也能进行形状、大小、颜色、角度等各种细致入微的调整。如果玩家特别拘泥于角色的整体造型，那么花上一整天也不一定能完成设定。外观并不会对能力带来任何影响，直到自己满意为止，尽情地调整修改吧。





◀▲身高、丰满程度、服装颜色等都可以自由设定。如果是创建女性角色，胸部的大小、高度、朝向也在调整范围内。

从性感美女到金属英雄一应俱全
随心所欲的角色创造在此实现！

超巨大生物兵器“巨灵”袭来！

在行星玛奇亚上探索的主人公一行，将要面对超巨大敌人“巨灵”（ギガンテス）的袭击。巨灵全身不仅有着坚固的装甲，大炮等各种兵器的破坏力也令人胆寒。半吊子的冒险者必然会被揍得落花流水。接下来为大家解说对巨灵战的基本流程。

驾驶舱

顶着巨大钻头的头部似乎有着类似于驾驶舱一样的空间。平时里面没有人……但若是侵入其中，是否能够驾驭巨灵呢？

巨灵

阿格里俄斯

全长：62.5 米
全高：27.4 米

主炮＆追踪导弹

身上装备着两门主炮和追踪导弹，全身上下布满无数的机炮台，难以接近。主炮的射程看起来很长，莫非狙击三角勇气号的就是这个巨灵？

阿格里俄斯是主人公一行坠落玛奇亚后，遭遇的第一头巨灵。其性格狰狞，会主动袭击众人。全身的武装由未知的军事技术所制造，但制造者与制造用途皆不详。玛奇亚除了阿格里俄斯以外，还栖息着其他的巨灵。

如巨大山峦般的绝望级存在感！不要放过炮击后的短暂空隙



◀▲与阿格里俄斯距离拉得太远，就会遭到炮击和导弹的骚扰。接近战中机枪的一齐扫射似乎又非常难缠。看来只能不断进行闪避，抓住炮击停止的瞬间发动攻击？

制作踏足点移动找出巨灵的弱点部位

巨灵的身型非常巨大，通常情况下玩家只能攻击到其脚部，根本无法造成什么伤害。不过若是成功在巨灵周围生成可以当作踏足点的特殊领域，玩家就能对其身躯或头部展开攻击。多多攻击例如装甲之间间隙这类令人在意的部分，找出能够打出最多的伤害的弱点部位吧。

▼作为踏足点的特殊领域是可以复数生成的。巨灵也会为了摆脱主人公的纠缠而狂乱挣扎，随机应变地应对吧。

在踏足领域上移动时注意机枪的一齐扫射

对巨灵杀手锏“投射枪”

大型射击兵器
投射枪

对巨灵战的关键就在于“投射枪”（パイル），这是以强大的能量投射鱼叉的大型射击兵器。鱼叉除了能够刺穿巨灵坚固的装甲外，通过攻击刺在巨灵身上的鱼叉，还能将其打入深处，造成更大的伤害。另外投射枪还有着夺取巨灵操控权的功能。多多发射投射枪，将战局推向优势吧。



这次的“前线”主要为大家带来角色介绍以及骑神的相关消息。本次公布的角色均为前作中登场过的老面孔，不过里恩的妹妹艾丽泽参战让人比较意外。骑神战被纳为了常规战斗，有关骑神的相关系统也放出了部分消息，下面一起来看看吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

PSV	英雄传说 闪之轨迹Ⅱ	角色扮演	RPG
	英雄传说 闪の轨迹Ⅱ		
	Falcom	日版	预定2014年9月25日
	1人	售价未定	对应PSV TV
	相关报道：Vol.220、Vol.222		

角色介绍

莎拉・巴雷斯塔因

CV 丰口惠

25岁　使用武器：导力铳＆强化刃

原最年轻A级游击士，拥有“紫电”的称号，目前担任Ⅶ组的班主任。数年前迫于铁血宰相的压力离开游击士协会，而后被珍惜人才的学院长挽留在士官学员担任教官。前作最后，在贵族连合军袭击托利斯塔时和学院的其他教官们一起迎击，目前行踪不明。



克罗·安布拉斯特

クロウ・アームブラスト

CV 樱井孝宏

19岁　　使用武器：双头刀

托尔斯士官学院二年级学生，是里恩的前辈，与学生会长托瓦、安洁莉卡和乔治等人关系不错。因为一些原因临时编入Ⅶ组，并获得了里恩等人的信赖。但其真实身份是恐怖组织“帝国解放战线”的中心人物，暗杀了铁血宰相并驾驶苍之骑神对士官学院进行压制。

艾丽泽·修巴尔茨

エリゼ・シュバルツァー

CV 后藤沙绪里

15岁　　使用武器：西洋剑

里恩的义妹，修巴尔茨男爵夫妇的亲生孩子。是一个留着一头黑色长发，清秀且严肃的可爱少女。与共同就读于“圣阿斯特莱亚女学院”的阿尔芬皇女关系很好。对没有血缘关系的兄长里恩抱着超越兄妹的感情，在内战激化的本作中，为了踏上兄长选择的道路，她也拿起了手中的剑。

雪莉奴

セリーヌ

CV 相泽舞

艾玛入学时偷偷带来的黑猫，但实际上是会说人类语言的“观察者”，目的是观测里恩作为骑神的起动者的资格。前作最后，里恩操纵的灰之骑神被克罗操纵的苍之骑神完胜，感到危机的雪莉奴不顾里恩的反对，对灰之骑神瓦里马尔下达了脱离战场的指令。

名词解释



封印在托尔斯士官学院旧校舍地下的人型载人兵器，于黑暗时代初期制造，艺术品般的骑士姿态与现代导力兵器和“噬身之蛇”所属人形兵器的造型有着很大的区别，与起动者（ライザ－）进行同调后能发挥出远超通常导力兵器的威力。骑神的数量并不惟一，目前已知的有里恩驾驶的灰之骑神和克洛驾驶的苍之骑神。

由莱茵弗德社第五开发部秘密研发的、机动性和泛用性都非常优秀的人型载人兵器。外形参造了苍之骑神，为全高7亚距的骑士型机体。在压制帝都时由贵族连合军投入实战，将正规军一方运动性低劣的主力战车打得溃不成军。

骑神相关系统

与机甲兵、骑神等特定的敌人进行战斗时，会进行特殊的骑神战。

基本系统

对手是人型兵器的场合，攻击时可以选择头部（ヘッド）、手部（ア－ム）等部位。攻击弱点部位时，敌人有很高概率出现体势崩坏，进而发动追击；攻击非弱点部位则容易被格挡，受到反击。另外，还可以选择不针对部位发动的技能攻击。

▲使用技能“残月”后，在下次行动前，可以 100% 回避攻击并进行反击。

同伴

除了主要操纵骑神的里恩外，玩家还可以选择同伴成为副驾驶，在战斗中可以使用“EX魔法”、“蓄气”、“神气”等特殊指令。

EX魔法：通过骑神发动的强力魔法，根据副驾驶的不同，魔法的种类也有所区别。

蓄气：吸收大地的灵气，回复EP。

神气：消耗EP，回复骑神的HP和CP。



▲莎拉专用 EX 魔法“鸣神”，发动落雷攻击，数回合内敌人的攻击力和速度下降。



召唤

在里恩学会特殊必杀技“骑神召唤”后，即可在普通战斗召唤骑神参与战斗。召唤骑神每场战斗仅限一次，并且需要消耗200点CP，不过发挥的效果绝对物超所值。

◀强大的骑神，秒杀杂兵不在话下。

讨鬼伝 極

TOUKIDEN KIWAMI

光盘视频收录 POCKET HALO

本作的发售日终于敲定在8月底，而免费试玩版也已于6月5日放出，通过试玩版除了能体验三种新武器外，两种全新风格的御魂也可使用，而团队必杀“鬼千切・极”以及一些细节改善也能在试玩版中感受到。

文 苍穹　美编 Juxi

PSP/PSV		
动作・狩猎	ACT	
讨鬼传 极		
讨鬼传 极		
Koei Tecmo Games	日版	预定2014年8月28日
1～4人	5184日元（PSP版）/6264日元（PSV版）	对应周边未定
相关报道：Vol.221、222		

新大型鬼袭来！

叫（オラビ）



挥动五彩的翅膀、从高空中袭来的大型鬼。因为能发出近似女性般的高亢叫声，故被命名为“叫”。当它飞向高空发出鸣叫时，可能是在与其他的恶鬼联络。



▲与前作中的“火凶鸟/天辉鸟”一样，这只鸟型BOSS受到一定伤害后也会进入直立行走、翅膀伸长的第二形态。





▲用翅膀扇出旋风、从高空向地面发动突袭都是它的常用攻击手段。

▶在试玩版的讨伐任务中就包含了这个新BOSS，用新武器组队挑战吧！

全新御魂风格公开！

稗田阿礼



御魂风格：献

支援型御魂，自己积蓄的武器槽能够按一定比例分给范围内的同伴。



降魂技能

命之楔：我方受到的伤害由一定范围内的全员均摊。

献身：范围内同伴的攻击力、防御力上升。

舍身供仪：范围内同伴受到的所有攻击无效，自己的体力徐徐减少。

▶「献」魂的技能以支援辅助为主，非常适合与远程武器搭配。





降魂技能

断祓：对攻击的部位付与鬼祓之力，破坏部位时即刻完成净化。

铠割：对表层、部位的攻击力上升。

布都御魂：武器槽的增加量大幅上升。



▲"坏"魂配合强攻型的武器，爆发力也会进一步飞跃。

前田利家



御魂风格：坏

攻击型御魂，击倒鬼或成功破坏部位后，攻击力在一定时间内上升。

真影与红莲交织——新章开幕！

期待点 倩影摇曳的满满福利

3DS	ACT	动作
闪乱神乐2 真红		
閃乱カグラ2 -真紅-		
Marvelous AQL	日版	预定2014年8月7日



“《闪乱神乐》系列”在PSV平台尝试3D化并大获成功之后，果断地将这个发展路线沿用到了任系平台上。本作剧情沿袭3DS平台上的前作《红莲》的设定，PSV版中的月闪和新组建的秘立蛇女并未登场，而半藏学园和焰红莲队这对欢喜冤家终于不再互相打情骂俏，而是开始共同对抗忍者们的敌人——妖魔。还有两名全新的妹子也加入到这个忍者的世界中，她们分别名为神乐和奈乐。

本作的舞台转移到了古色古香的京都，3D化后的角色们在3D战场上驰骋，拥有前作所难以企及的角色饱满度。妹子们的胸部发育看上去更加夸张，在战斗中破衣或发动阴乱模式时，势必更加养眼。在本作的“更衣室”中，玩家不仅可以跟3D化的妹子们逗趣（戳戳点点），还能为她们换上在游戏中获得的服装或饰品。这些装备不仅可以在更衣室中欣赏，甚至可以带到对话部分与战斗部分。

而本作有别于系列作品的一个最大特征，就是加入了双人战系统。在本作中玩家不再孤军奋战，而是能与战友通过网络联机一起讨伐妖魔。双人战中根据组合角色的不同，登场时的开场与台词都会发生变化。当然双人战的恩惠还有更实际的，例如特定的双人组合有专门的“合体秘传忍法”，威力自然比单人的“秘传忍法”更上一层楼。而且随着组合时间的增加，两人之间的好感度也会提升，“合体秘传忍法”的威力也会随着好感度而进一步增大。谁和谁是CP，系列老玩家都应该很清楚对吧。当然，没有小伙伴联机的玩家也不用气馁，本作中即使是单人也可以选择双人战，两名角色将会在玩家的操作下随时替换登场，同样也可以发动“合体秘传忍法”。

（文：白菜）

神乐 CV 松冈由贵

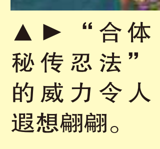
奈乐 CV 甲斐田裕子





▲系列首次对应网络协力战斗，玩家可以共同对抗强大的妖魔。







▲►“合体秘传忍法”的威力令人遐想翩翩。

战胜黑暗女王，取回日月星辰之光！

期待点 欧美厂商打造的细腻日式风

光盘视频收录 POCKET HALO

PSV	RPG	角色扮演
	光之子 Child of Light	
Ubisoft	日版	预定2014年7月31日



《光之子》在现今主流的几大家用机平台登场后很快宣布登陆PSV，其童话般的水彩风格画面备受称道，甚至被一些狂热玩家追捧为“向日式RPG的挑战书”。黑暗女王夺走了照耀世界的太阳、月亮和星星，奥斯特利亚公爵的女儿奥萝拉为了让雷姆利亚大陆重新获得这三种光，在空想的童话世界中展开冒险。借助萤火虫伊格尼库拉斯、加比利族等大量友人的帮助，与黑暗魔物以及它们的女王展开战斗。

本作的世界富有诗歌式的浪漫情调，角色间的台词对答宛如话剧，自然景色美得使人屏息。大陆的名字“雷姆利亚”取自神学中位于大洋中的假想大陆，玩家在此能遇到森林里的妖精、会说话的老鼠、魔女、邪恶的海蛇等各种奇妙的生物。每一块区域均特点鲜明，迷宫紧张刺激，共同组成奥萝拉夺回光芒大冒险的广袤舞台。

奥萝拉拥有在空中飞行的力量，同伴伊格尼库拉斯则可以用光芒令敌人目眩、发现隐藏的宝藏，二者的力量可应用到各式关卡解谜中。触碰到地图上的可见敌人后会切换进入半即时的回合制战斗，战斗系统向《格兰蒂亚》致敬，需灵活运用各角色的技能打倒魔物。在联机游戏时，可由两名玩家分别操作奥萝拉和伊格尼库拉斯。

本作预定发售实体版和下载版，通常下载版仅售1480日元，而售价2480日元的实体版除了游戏本身内容外，还附赠7个价值相当于1600日元的追加DLC。（文：胧月）



▲画风清新，每一个场景都像从童话画册里跃然而出。

◀战斗画面，下方是统一的行动槽，角色头像移动到右侧红色区域时方可实施具体行动。

▲目前日版官网的截图上依旧是英语台词，不过游戏应该会对应多国语言。

◀丰富的解谜需要经过一番思考。

新世代虚拟歌姬降临！

期待点 炫酷的操作界面

PSV | MUG | 音乐

IA/VT 七彩斑斓

IA/VT -COLORFUL-

BNGI | 日版 | 预定2014年秋



由雅马哈音效技术开发中心制作的语音合成系统“Vocaloid”系列，原本只是一个以真人声音为基础的电子音源，但自从诞生了初音一家和诸多脍炙人口的歌曲后，就逐渐被人们所熟知，并引发了不小的社会现象，虚拟歌姬这一称号也慢慢在人们的脑海中扎根。本作是采用了Vocaloid3中，由现实歌手Lia为音源的虚拟角色IA为主角的音乐类作品。游戏的玩法和“《初音》系列”有较大区别，音符按键会随着音轨不断移动，判定框则是一个空心的圆环，当音符触碰圆环外壁时按下对应按键即可准确击打。



▲当音符靠近判定框的框壁时点击对应按键即可。

▼把自己的好成绩发到网上去炫耀一把。



▲游戏中有超过60首歌曲供玩家选择。

音轨的形状和出现的地方会不断变化，这一点类似PSP游戏《偶像大师 闪亮音乐祭》的系统，对玩家的即时应变能力是个不小的考验。

游戏中收录了官方专辑《IA/01 新生》、《IA/02 色彩》中60首以上的曲目以及人气PV。除了普通的自由选曲进行游戏外，本作还提供了通过选择不同难度的曲目来提高自己游戏水平、以及三曲连续演奏的游戏模式。每天还会有一首推荐歌曲，即便是还没解锁的曲目也可以游玩一次。另外，玩家还可以将自己的游戏成绩上传到网络，和全世界的玩家比拼分数。作为后辈的IA到底能否接过初音的手中的大旗，成为新一代歌姬的领军者，在玩家心中再度掀起波澜？

（文：阿鲁）

天神小学系列完结篇！

期待点 领了便当的角色们是否还会归来？

PSV | AVG | 文字冒险

尸体派对 驭血

コープスパーティー BLOOD DRIVE

Mages. | 日版 | 预定2014年7月24日



本作是PSP版《尸体派对 暗影之书》的续作，也是整个“天神小学系列”的最终章，故事内容依然围绕着暗影之书展开，女主角则是身负重伤仍大难不死的筱崎步美。模拟耳机效果营造的3D立体音效，以及操作角色移动寻找线索的探索部分健在，想必可以让玩家体验到一如既往的恐怖感。

官方目前公开了3名新增角色，分别是筱崎步美的副班主任，冷静沉着、和蔼可亲但是也有些神秘的女老师丹羽玖音；突然出现在女主角面前，告知她可以用暗影之书复活同伴的陌生男子桐谷御簾徒；隶属黑魔术教团，正在寻找暗影之书下落的转学生十三月爱狩。而依然生还的系列角色自然会继续登场，已经死去的同伴说不定也可以借助暗影之书的力量重新获得戏份，这个还得玩家到游戏中自行确认了。（文：虫无兮）



◀探索部分的画面依然充满了血腥与诡异，让人毛骨悚然。

►新角色十三月爱狩在人前总是一副乖巧模样，实际上十分咄咄逼人。

飞行射击游戏转型文字冒险

期待点 对前作剧情的拓展与补完

PSV | AVG | 文字冒险
解放少女 原罪
解放少女 SIN
Mages. | 日版 | 预定2014年7月31日



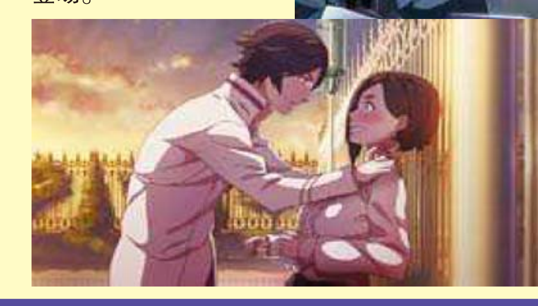
须田刚一制作的特色STG《解放少女》登陆3DS时曾得到了普遍好评，较短的流程和结尾的伏笔都让人对续作无比期待。然而续作竟然转型成为文字AVG，这着实令人始料不及。

《原罪》沿袭原作的世界观，描写前作之后发生的故事。在100年后的未来，日本在第2代总统大空翔子的带领下继续着解放战争，而玩家扮演的少年海堂清人则是她的辅佐官。海堂清人能通过他人言语中的情感收集情报，甚至还拥有进入他人精神世界的特殊能力。潜入他人的意识、看清其脑海中浮现的关键词、从而获得打破事态的情报——这也是推进剧情发展的关键系统。主人公将与担任总统的大空翔子、以及辅佐她的少女们展开交流、心意相通，从而揭开隐藏的真相。

相比去年发售的PS3版，PSV版将追加更多的事件CG、全新的OP，主题歌则由花泽香菜演绎。由能登麻美子、佐藤利奈等知名声优组成的强大阵容也极具吸引力。（文：苍穹）



◀现任总统大空翔子，以及由女高中生组成的内阁。



▶除了解放机“神威”外，本作还有新的兵器登场。

◀主人公发动超能力进入对方的精神世界。

与小脸蛋一起畅游乐园吧!

期待点 用邂逅通信交换小脸蛋

3DS | ETC | 其他
小脸蛋 集体出门！兴奋脸蛋乐园
ほっぺちゃん みんなでおでかけ！ワクワクほっぺランド！！
日本Columbia | 日版 | 预定2014年7月17日



“《小脸蛋》系列”的最新作将于7月发售，这次玩家可作成多达150只的小脸蛋，可供使用的新部件超过300种，并且还可以作成能在夜里发亮的夜光小脸蛋和具有金属光泽的金属小脸蛋。玩家可以将作成的小脸蛋放到脸蛋乐园里玩耍，游戏的目的就是通过游玩乐园里的各种机动设施累积发展点数，最终将脸蛋乐园发展起来。乐园最初分为甜点区、冒险区和幻想区，随着乐园的发展，区域里的建筑物会不断进化，可以游玩的设施也会越来越多，当发展到一定程度后，布满彩灯的夜晚脸蛋乐园也会开放。（文：乌冬）



◀可供用来作成小脸蛋的部件非常丰富。





▲和小伙伴们一起开心地玩耍。

◀随着乐园的发展，可游玩的设施也会不断丰富。

栏目主持：阿鲁　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

这段时间就是各种熬夜，熬夜看E3，熬夜看世界杯，夏天就是拿来折腾的。E3上顽皮狗公布的《神海4》的CG看起来很棒，但“A Thief’s End”这个副标题似乎在预示着什么，难道这是系列收山之作？要真是的话各种不能接受呀！



游戏一品轩

推荐给 原电影的粉丝玩家・消除类游戏爱好者

3DS	奥兹国传奇 桃乐西归来		
	Legends of Oz Dorothy's Return		
	Avanquest Software	PUZ	欧版

《奥兹国传奇 桃乐西归来》是5月在美国上映的一部动画电影，故事讲述了桃乐西新的冒险故事，而本作是根据其改编的一款消除类游戏。本作以传统的三消为核心玩法，玩家需要在魔幻的世界中进行挑战，并不断解锁新关卡。游戏中的操作全集中于下屏，通过触摸屏移动稻草、衣服等方块进行消除，随着游戏的进行还会获得一些技能，可以释放出华丽的连携消除，获得更高的奖励。游戏的上屏主要用于表现剧情发展和人物对话，不过游戏中的2D立绘似乎和原电影有些差别，浓眉的桃乐西怎么看都是一个女汉子啊！本作整体结构较为完整，但或许是游戏制作过于仓促，一些消除特效和图片素材略显粗糙，对于一些“外貌协会”的玩家来说可能不太容易接受。



▲桃乐西姐姐眉毛很粗啊。

推荐给 喜欢童话题材的玩家・文字冒险游戏爱好者

PSP	黑雪公主		
	黑雪姫～スノウブラック～		
	Quinrose	AVG	日版

继《爱丽丝》、《罗密欧与朱丽叶》之后，QuinRose又推出了新作《黑雪公主》。故事讲述了宰相通过精心策划夺取了国家的控制权，公主从监禁的城堡逃出来，在森林中遇到憎恨着女王的“7人同盟”，并和他们一起开始着手拯救自己的国家。游戏的画面沿袭了QuinRose之前的风格，帅气的人设和梦幻的场景让人似乎身处于童话之中，游戏中的几首BGM也非常对小C的胃口。由于原作的“小矮人”变成了帅哥，作为女主角没有理由不去勾搭一下，在主线进行的同时，玩家可以与喜欢的帅哥发展一段恋情，不同的事件构成会影响到游戏的最终结局，但在系统上还是采用了通过选项组合来决定剧情的老套路。总的说来本作综合素质还算不错，但相比同类游戏来说缺乏新的要素，对人设感兴趣的玩家不妨尝试一下。



▲妹子被推倒了！

推荐给 原电影的粉丝·竞速类游戏爱好者



3DS

驯龙高手2

How to Train Your Dragon 2

Little Orbit	RAC	欧版



▲其实快速穿圈还是挺难的。

许多影迷对梦工厂的《驯龙高手》都有较高评价，而之前上映的《驯龙高手2》更是有着超高的人气。赛龙是原动画中的一个重要元素，所以也就顺理成章地把游戏改编为竞速类。由于龙主要是在空中飞翔，所以赛道也更加自由多变，需要根据前方橙色圆环的指引来确认路线，尽量避免自己的龙飞到圆圈之外。由于途中会有穿越峡谷、贴紧海面等高难度挑战，赛道中偶尔会出现一些带有问号的箱子，撞上去后会随机抽到加速、攻击等技能，好好加以利用会形成较大优势。要注意的是圆环的半径并不算大，当有对手与你竞争时较容易出现失误，想取得好成绩并不容易。此外，在关卡中还设置有一些拼图，如果能完全收集会得到额外的奖励。喜欢原电影的玩家不要错过。

推荐给 想感受农场文化的玩家·模拟经营类游戏爱好者

PSV

模拟农场2014

Farming Simulator 14

Giants	SLG	美版

美国有着较深的农场文化，“《模拟农场》系列”凭借自身的优良素质和简单操作，吸引了不少爱好者，本作是该系列的最新作。游戏里主要是以经营现代农场为主，所以各种机器就变得必不可少，一开始玩家的入门级拖拉机确实有些寒碜，但初级任务还是能够胜任，玩家拖动不同的农具即可进行不同的活动，比如把撒种器拖到田里就能自动进行播种，屏幕上方的百分比表示撒种的完成度，而经过一段时间后，对长出来的农作物进行收割并拖到仓库就能快速卖出并获得利润。随着游戏的不断深入，玩家需要面对不同的机器、车辆、农作物、动物和环境，从农作物的收获、销售，到畜牧养殖等都要亲自经手，并且还能在不同的地图管理和开发自己的农场。想体验农场主生活的玩家不妨尝试一下本作。



▲现代农业化收割的效率很高啊。

推荐给 竞速类游戏爱好者·喜欢逃脱题材的玩家

PSV

逃走高速公路 名古屋至东京 激走四小时

SIMPLE V シリ-ズ Vol.2 THE 逃走ハイウエイ フルブ-スト 名古屋-东京 激走4时间

D3 Publisher	RAC	日版

相比通常的竞速类作品，本作更加强调“逃脱”这个概念。在游戏中，玩家要在名古屋至东京的高速公路想尽一切办法来躲避警察的追捕。游戏中的警察会在路中间设置路障或者开着警车对你穷追不舍，总之会想方设法把你拦截下来，而为了摆脱他们通常需要借助一些技巧，比如撞坏路上的一些大型卡车以造成交通堵塞，让警察的车无法通行；或者利用一些斜坡让汽车腾空飞跃障碍。画面下方有喷射、加速、伪装、保护四个技能，在恰当的时机使用能有效地逃脱警察的追捕，拯救玩家于水火之中。虽说游戏的创意不错，但制作精良度还有待提高。



▲快想办法摆脱逮捕。

PERSONA Q SHADOW OF THE LABYRINTH

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

本作的耗时程度比想象中高，不知不觉才打几个迷宫，二三十小时就从指尖溜走了。游戏一周目在普通难度下就要60小时才能通过，最高难度更是80小时以上，在一个迷宫里磨上两三个小时乃至一天都不以为奇。本次攻略着重将每个迷宫的行动直观地全部标记在地图上，方便玩家查找。

文 胧月&阿鲁　美编 Juxi

3DS　角色扮演·迷宫探索　RPG

Persona Q 暗影迷宫

ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス

Atlus　日版　2014年6月5日

1人　7538日元　对应邂逅通信

系统详解



系统菜单解说

项目名		作用
SYSTEM	依赖	查看已接受的委托任务
	テキペディア	查看敌人资料
	コンフィグ	调整各种设定
	デ-タロ-ド	读取存档
	タイトルへ戻る	返回标题画面
PERSONA		更换Persona
SKILL		查看、使用技能
ITEM		查看、使用道具
EQUIP		装备武器、防御和饰品
STATUS		查看角色详细情报
FORMATION		调整角色站位
PARTY		队伍点数



操作

按键	作用
十字键	上下为移动，左右为转换朝向
滑杆	拖动地图
A	确定、调查
B	返回
X	菜单，战斗时为自动攻击
Y	放大、缩小地图，查看详细信息
L	左横移，战斗时为查看敌人的状态和掉落素材
R	右横移，战斗时为查看我方角色的附加效果
B+上、下、L、R	快速移动
B+滑杆	移动视角，观察周围的环境

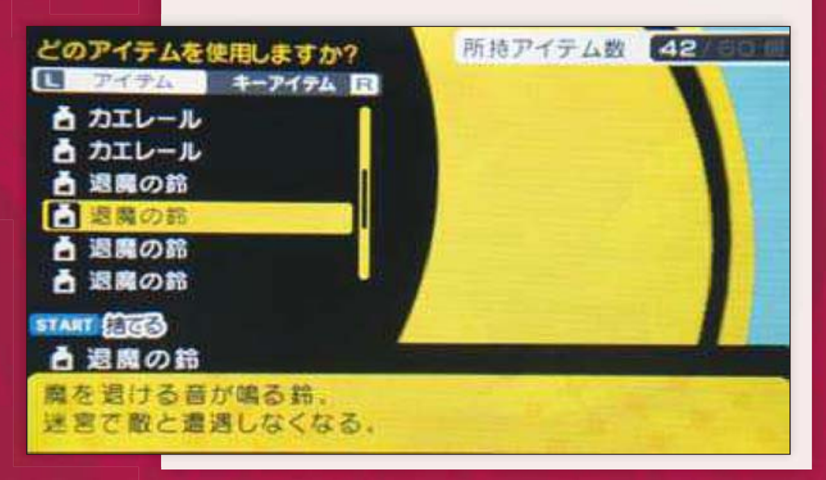
技能

本作中的技能大致可分为攻击系、回复系、强化・弱化系、自动发动系和情报支援用五大类，需要在战斗中根据实际情况选择使用。前三种类型的技能顾名思义，这里就不再多作解释；自动发动系技能可视为同类作品中的被动技能，情报支援用技能比较特殊，只能放在领航员角色的身上才会起作用，游戏中为山岸风花和久慈川理世两人。在学园界面中选择“パ–ティ编成”→“ナビ设定”即可选择战斗导航和迷宫导航的角色人选，与战斗相关的情报支援用技能只能在战斗中使用，迷宫类支援技能也是同理。本作中，除原创角色玲＆善外，所有技能均由Persona升级后习得。

※部分技能需要在使用带“魔法阵”字样的技能后才能发动，例如“恶灵召唤”。

道具

本作的道具种类非常丰富，大部分可在商店直接购买，部分道具需通过开宝箱以及触发特定对话后才能获得。各种道具虽然拥有不俗的功效，但在出发前往迷宫时不建议携带太多，游戏中玩家只有60个空位用来装道具、装备和素材等物品，因此在探索迷宫前尽量将身上的空位留出一半以上用来装迷宫中获得的装备和素材。



装备

本作中，装备分为武器、防具和饰品三类，武器和防具主要用来增加角色的攻防能力，而饰品则拥有各种不同的效果。游戏中还有一种黄色装备，这类装备通常会附加额外的特殊效果，例如额外提升HP、攻击附带特殊属性等，这些附加效果都会以特殊图案显示在上屏右下角的小格子里，图案数量越多，代表附加能力越强。

队伍点数

战斗中命中敌人就会增加画面最右侧的队伍槽，每蓄满一次可累积1点队伍点数，该点数只能用来发动战斗时可用的情报支援类技能，并且只能由主角一人发动。这类技能的效果大都非常强力，而且使用时必定先手发动，在与强敌苦战时不妨用一用这类技能，瞬间翻盘都是常有的事。

角色

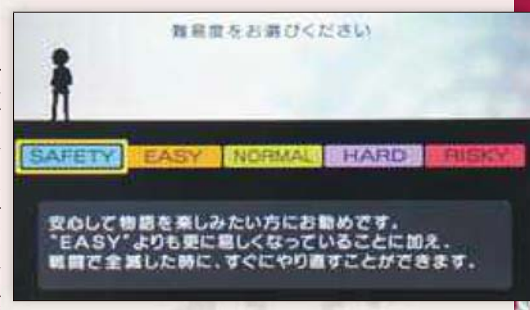
游戏刚开始要求玩家从《P3》和《P4》中选择一条作为主线，第一个迷宫里只能使用选择的系列作品的角色出战。在该迷宫的BOSS战时两条线的角色汇合，从第二个迷宫开始就能使用所有角色了。本作中可使用的角色数量很多，不过战斗时最多只能派5人上场，具体如何搭配主要还是看个人喜好，不过诸如白钟直斗、《P4》主人公等实力较强的角色还是建议作为首发加入队伍。



难易度

游戏分为SAFETY、EASY、NORMAL、HARD和RISKY五种难度，前四种难度可以在游戏中随意更改，RISKY难度一旦选定则无法更改。敌人的强度随难度增加而提升，不过SAFETY难度下全员阵亡后可以选择原地满状态复活，在探索迷宫时不用担心因队伍全灭而导致GAME OVER；RISKY难度下只要主人公死亡就会立即GAME OVER，另外在该难度下，不小心进入与F.O.E的战斗时是无法逃跑的，这在后期迷宫的某些场景，要求玩家的走位每一步都正确，否则基本就是回城或读档重来的节奏。





学园

菜单

项目名	作用
てづくりこ～ぼ～	商店，后文详述
保健室	回复伤势和接受委托任务的地方
ベルベットルーム	召唤、合成Persona的地方，后文详述
校园散步	可看到《P3》、《P4》两条线的角色们的相互交流的内容，项目随流程的推进不断增加
迷宫へ行く	前往迷宫探索，选择“入り口から始める”为从迷宫第一层开始冒险；选择“迷宮深部から再开する”为从该迷宫以探索到的最高层数开始冒险
パ–ティ编成	编成队伍，后文详述
セ–ブ	存档



商店
（てづくりこ～ぼ～）

由美术室改造而成的物品贩卖店，在这里除了可以购买道具和装备，还可以将暂时用不着的东西放进仓库，仓库的容量是99格。刚开始可以买到的东西很少，不过只要把打倒敌人获得的素材卖给德奥多亚，就会不断有新道具解锁，其中一些特殊素材需要完成委托任务或以特殊方法打倒指定敌人后才能获得。

天鹅绒房间
（ベルベットルーム）

召唤和合成Persona的地方，由于这个世界的特殊性，所有人都可以使用副Persona，因此人人都可以利用副Persona配出非常好的技能。本作中，副Persona的作用有两个，一是给角色增加额外的HP和SP，二是给角色增加额外的技能。由于每名角色专属的Persona是固定的，因此想强化角色就只能从副Persona着手。在迷宫中打倒暗影就有几率获得印有Persona的卡片，打倒BOSS或F.O.E这类强大的敌人更可获得强力Persona。

合体

玩家身上可最多容纳14个副Persona，达到上限后在战斗中再获得副Persona时，就必须从已有的副Persona里丢弃一个，因此除了给主力角色装备的之外，多余的Persona可以通过合体制造出全新的Persona。游戏中有2体合体和3体合体两种类型，通过特定的合体法则可以确定想要合成的Persona的种类，借此可以有目的性地进行选择。

“检索合体”可以查看到当前持有的Persona可以合体的所有结果，免除了自己搭配的麻烦，不过想配出特定的Persona，还是得借助合体法则的帮助，因为你至少得知道身上要放入什么种类的Persona才行。合体形成新Persona时可以选择继承母体的数个技能，这是非常重要的一个环节，一定要把最实用的技能保留下来。副Persona最多只能保留6个技能，多余的必须忘掉。

2体合体法则表

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判
愚者	愚者	女帝	魔术师	节制	正义	死神	法王	刚毅	女教皇	女教皇	恋爱	正义	魔术师	战车	死神	刚毅	刑死者	恋爱	皇帝	隐者	星
魔术师	女帝	魔术师	战车	正义	刑死者	女教皇	运命	女教皇	皇帝	恶魔	正义	法王	隐者	刑死者	星	战车	节制	死神	皇帝	星	女帝
女教皇	恶魔	战车	女教皇	节制	女帝	星	皇帝	法王	死神	刚毅	魔术师	正义	恋爱	刚毅	星	恋爱	运命	魔术师	刑死者	战车	隐者
女帝	魔术师	正义	节制	女帝	正义	魔术师	节制	死神	星	刚毅	隐者	战车	恶魔	恋爱	女教皇	女教皇	皇帝	法王	女教皇	战车	运命
皇帝	节制	刑死者	女帝	正义	皇帝	隐者	运命	刚毅	女教皇	法王	星	星	刚毅	法王	恶魔	正义	恋爱	隐者	节制	魔术师	战车
法王	正义	女教皇	星	魔术师	隐者	法王	刚毅	星	刑死者	恋爱	刚毅	战车	运命	女帝	战车	皇帝	恶魔	恋爱	隐者	刑死者	节制
恋爱	死神	运命	皇帝	节制	运命	刚毅	恋爱	恶魔	女帝	战车	正义	魔术师	死神	皇帝	刑死者	女帝	战车	法王	魔术师	星	刑死者
战车	法王	女教皇	法王	死神	刚毅	星	恶魔	战车	魔术师	星	女教皇	恋爱	运命	节制	刚毅	魔术师	女帝	皇帝	正义	恋爱	–
正义	刚毅	皇帝	死神	星	女教皇	刑死者	女帝	魔术师	正义	运命	女教皇	皇帝	恋爱	隐者	恋爱	法王	运命	节制	女帝	恶魔	–
隐者	女教皇	恶魔	刚毅	刚毅	法王	恋爱	战车	星	运命	隐者	战车	女教皇	死神	运命	女教皇	刑死者	皇帝	正义	法王	死神	魔术师
运命	恋爱	正义	魔术师	隐者	星	刚毅	正义	女教皇	女教皇	战车	运命	节制	皇帝	星	女帝	刑死者	节制	恶魔	恋爱	刑死者	恶魔
刚毅	正义	法王	正义	战车	星	战车	魔术师	恋爱	皇帝	女教皇	节制	刚毅	星	恶魔	运命	女教皇	隐者	女帝	法王	女帝	–
刑死者	魔术师	隐者	恋爱	恶魔	刚毅	运命	死神	运命	恋爱	死神	皇帝	星	刑死者	正义	死神	节制	法王	运命	刚毅	法王	女教皇
死神	战车	刑死者	刚毅	恋爱	法王	女帝	皇帝	节制	隐者	运命	星	恶魔	正义	死神	皇帝	隐者	女教皇	战车	恶魔	正义	–
节制	死神	星	星	女教皇	恶魔	战车	刑死者	刚毅	恋爱	女教皇	女帝	运命	死神	皇帝	节制	皇帝	刚毅	法王	战车	魔术师	死神
恶魔	刚毅	战车	恋爱	女教皇	正义	皇帝	女帝	魔术师	法王	刑死者	刑死者	女教皇	节制	隐者	皇帝	恶魔	死神	刚毅	星	运命	恋爱
塔	刑死者	节制	运命	皇帝	恋爱	恶魔	战车	女帝	运命	皇帝	节制	隐者	法王	女教皇	刚毅	死神	塔	刑死者	魔术师	隐者	法王
星	恋爱	死神	魔术师	法王	隐者	恋爱	法王	皇帝	节制	正义	恶魔	女帝	运命	战车	法王	刚毅	刑死者	星	运命	女帝	刚毅
月	皇帝	皇帝	刑死者	女教皇	节制	隐者	魔术师	正义	女帝	法王	恋爱	法王	刚毅	恶魔	战车	星	魔术师	运命	月	女帝	正义
太阳	隐者	星	战车	战车	魔术师	刑死者	星	恋爱	恶魔	死神	刑死者	女帝	法王	正义	魔术师	运命	隐者	女帝	女帝	太阳	皇帝
审判	星	女帝	隐者	运命	战车	节制	刑死者	–	–	魔术师	恶魔	–	女教皇	–	死神	恋爱	法王	刚毅	正义	皇帝	审判

3体合体法则表



	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判
愚者	愚者	战车	太阳	魔术师	星	审判	皇帝	太阳	隐者	恋爱	皇帝	正义	恶魔	节制	刑死者	月	审判	刚毅	运命	塔	月
魔术师	战车	魔术师	正义	隐者	月	运命	战车	审判	愚者	刚毅	刑死者	太阳	隐者	久低	塔	女帝	节制	愚者	恋爱	死神	皇帝
女教皇	太阳	正义	女教皇	正义	女帝	死神	愚者	太阳	魔术师	塔	法王	运命	死神	恋爱	星	皇帝	刑死者	月	恶魔	愚者	刚毅
女帝	魔术师	隐者	正义	女帝	刑死者	塔	节制	女教皇	月	审判	刚毅	法王	星	运命	恶魔	塔	战车	太阳	女教皇	正义	愚者
皇帝	星	月	女帝	刑死者	皇帝	恋爱	恶魔	隐者	女帝	战车	太阳	战车	运命	法王	正义	愚者	隐者	节制	塔	月	太阳
法王	审判	运命	死神	塔	恋爱	法王	月	刑死者	太阳	星	刚毅	魔术师	塔	战车	女教皇	星	恶魔	运命	刚毅	隐者	节制
恋爱	皇帝	战车	愚者	节制	恶魔	月	恋爱	法王	审判	刑死者	塔	隐者	太阳	女教皇	刚毅	太阳	魔术师	隐者	死神	星	恶魔
战车	太阳	审判	太阳	女教皇	隐者	刑死者	法王	战车	愚者	皇帝	恋爱	死神	恶魔	魔术师	月	节制	皇帝	女帝	正义	刚毅	–
正义	隐者	愚者	魔术师	月	女帝	太阳	审判	愚者	正义	刚毅	女教皇	塔	恋爱	节制	皇帝	运命	月	法王	刑死者	法王	–
隐者	恋爱	刚毅	塔	审判	战车	星	刑死者	皇帝	刚毅	隐者	刑死者	恶魔	愚者	月	太阳	女教皇	死神	正义	女帝	运命	魔术师
运命	皇帝	刑死者	法王	刚毅	太阳	刚毅	塔	恋爱	女教皇	刑死者	运命	月	正义	愚者	死神	隐者	太阳	恶魔	愚者	魔术师	女帝
刚毅	正义	太阳	运命	法王	战车	魔术师	隐者	死神	塔	恶魔	月	刚毅	女帝	恋爱	塔	刑死者	愚者	审判	星	皇帝	–
刑死者	恶魔	隐者	死神	星	运命	塔	太阳	恶魔	恋爱	愚者	正义	女帝	刑死者	塔	法王	战车	女教皇	月	节制	节制	隐者
死神	节制	皇帝	恋爱	运命	法王	战车	女教皇	魔术师	节制	月	愚者	恋爱	塔	死神	月	刚毅	星	节制	太阳	女帝	–
节制	刑死者	塔	星	恶魔	正义	女教皇	刚毅	月	皇帝	太阳	死神	塔	法王	月	节制	魔术师	恋爱	战车	死神	女帝	法王
恶魔	月	女帝	皇帝	塔	愚者	星	太阳	节制	运命	女教皇	隐者	刑死者	战车	刚毅	魔术师	恶魔	愚者	死神	法王	愚者	塔
塔	审判	节制	刑死者	战车	隐者	恶魔	魔术师	皇帝	月	死神	太阳	愚者	女教皇	星	恋爱	愚者	塔	女教皇	审判	恶魔	运命
星	刚毅	愚者	月	太阳	节制	运命	隐者	女帝	法王	正义	恶魔	审判	月	节制	战车	死神	女教皇	星	魔术师	塔	刑死者
月	运命	恋爱	恶魔	女教皇	塔	刚毅	死神	正义	刑死者	女帝	愚者	星	节制	太阳	死神	法王	审判	魔术师	月	审判	女教皇
太阳	塔	死神	愚者	正义	月	隐者	星	刚毅	法王	运命	魔术师	皇帝	节制	女帝	女帝	愚者	恶魔	塔	审判	太阳	恋爱
审判	月	皇帝	刚毅	愚者	太阳	节制	恶魔	–	–	魔术师	女帝	–	隐者	–	法王	塔	运命	刑死者	女教皇	恋爱	审判

目前已知需要达成特定条件才能进行合体的Persona

等级	种类	Persona名	条件
27	死神	トウルダク	完成委托任务“小手调べのお时间です”
39	恶魔	バジリスク	完成委托任务“腕试しのお时间です”
53	刚毅	オオヤマツミ	完成委托任务“肩惯らしのお时间です”
87	审判	重装ゼウス	完成委托任务“フィナ–レのお时间です”
91	审判	ゼウス	完成委托任务“フィナ–レのお时间です”

目前已知特殊合体

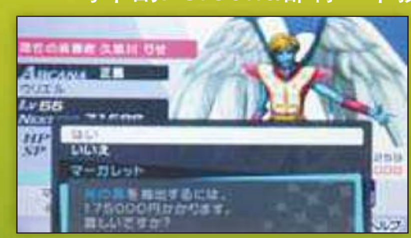
等级	种类	生成的Persona	素材Persona1	素材Persona2	素材Persona3
47	愚者	ジャアクフロスト	ジャックフロスト	ジャックランタン	キングフロスト
58	死神	アリス	ネビロス	ベリアル	–
63	死神	ペイルライダ–	ホワイトライダ–	ブラックライダ–	レッドライダ–
66	运命	ノルン	クロト	ラケシス	アトロポス
71	审判	ミカエル	ガブリエル	ラファエル	ウリエル
82	塔	シヴァ	ランダ	バロン	–
84	恶魔	ベルゼブブ	バアルゼブル	アスタロト	–
89	审判	アルダ–	シヴァ	パ–ルヴァァティ	–
89	审判	ゼウス	重装ゼウス	セト	–
93	审判	ルシファ–	アルダ–	メタトロン	サタン

献祭传播（イケニエ・スプレッド）

到达迷宫ご–こん・きつさ3次会后返回天鹅绒房间时开启此系统，可以牺牲两个副Persona给指定的副Persona增加经验，这是快速提升低级副Persona等级的有效方法。

抽取技能卡（スキルカ–ド抽出）

每个副Persona都有一个技能可以抽取，不过一经抽取，该Persona也会随之消失。而且抽取技能卡是要花钱的，越强大的技能花费越贵。



抽取的卡片会变为道具存放在玩家身上，可以把卡片给任意成员的主Persona学习，这样就能让该角色的主Persona拥有一个额外的技能。每个主Persona最多可额外学会4个技能。

Persona召唤

在迷宫中获得以及和合体得来的Persona会自动记录到“Peraona全书”里，如果玩家因为合体或抽取技能卡让想要的Persona消失了，可以选择“ペルソナ全书を确认する”→“ペルソナ全书を阅览する”，在这里花钱将已经登录到全书的Persona重新召唤出来。如果自己重点培养的Persona升级或者学会了好技能，记得选择“ペルソナ全书に登录する”刷新该Persona的资料。

邂逅通信笔记本（すれちがい手帐）

在设定邂逅通信的相关信息后就能使用这个功能了，除了可以邂逅到其他玩家设定好的Persona，还可以通过扫描QR码获得Persona的资料，然后选择“すれちがい手帐を阅览する”就可以花钱将Persona召唤出来了。自己的强力Persona也可以选择“QRコ–ド作成”制作成QR码供广大玩家分享。

队伍编成

迷宫探索队伍最多只能配置5名角色，并且这个队伍分为前列和后列，其中前列3人，后列2人。本作中只有后列的近战型角色打不到对方后列，因此位于前列的角色会相对危险，尽量配置血高防厚的角色；后列受到的伤害会降低，一些血量偏少的魔法和辅助型角色可以站在此列，在战斗时选择“MOVE”选项可随时切换队列位置，灵活应变。

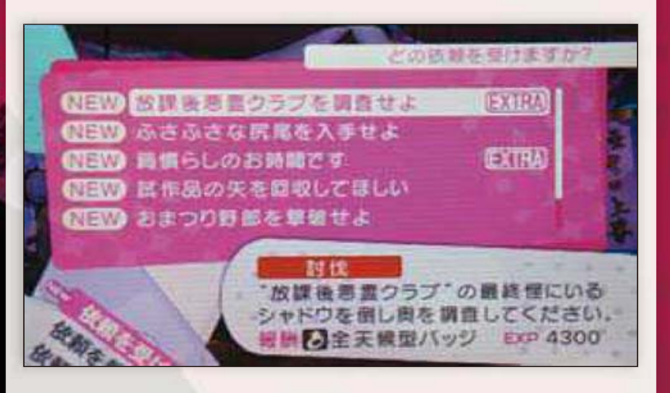
对话选项

对话选项贯穿游戏的始终，其中大部分都只是用来增加玩家看剧情时的代入感的，不过委托任务和迷宫中调查部分地点时的选项会影响到是否能获得额外物品，甚至某些选项还可能招来不必要的战斗，具体情况可以在攻略里进行确认。



委托任务

队伍合流后开启该系统，在保健室可找伊丽莎白接委托任务。委托任务分为迷宫探索、获得素材、讨伐、校内散步四种类型，任务名后面带EXTRA字样的为追加任务，这类任务多为讨伐指定的敌人且一般都有后续任务，任务名后面带时钟符号的代表该任务有时间限制，看到这种任务要优先完成。任务奖励不但有金钱、道具，一些稀有素材和特定Persona的解锁也是需要通过完成任务来达成的。要注意，最多只能同时接5个任务。



地图

本作采用了“《世界树迷宫》系列”的系统，因此地图的绘制就得由玩家手动来完成。在系统菜单里选择“SYSTEM”→“コンフィグ”，将“オ-トマップ”一项调成“ON”可以让系统自动勾勒地图边线，但宝箱、大门、能量点、可穿梭的墙壁的位置都需要玩家亲手将对应的标识拖到下屏的地图上。

能量点（パワ-スポット）

其实就是素材采集点，在迷宫中以黄色闪光点显示，调查此处可以获得素材。每个能量点都有普通素材和稀有素材各一种，调查时有可能遇到提示有暗影的气息，如果继续调查有可能遭遇战斗，也有可能获得素材（必定为稀有素材）。能量点的素材都是可以用来解锁新道具和新装备的，而且作为素材的卖价也比较高，在不绕路的情况下还是要尽量收集的。每次重新进入迷宫时，能量点都会刷新。

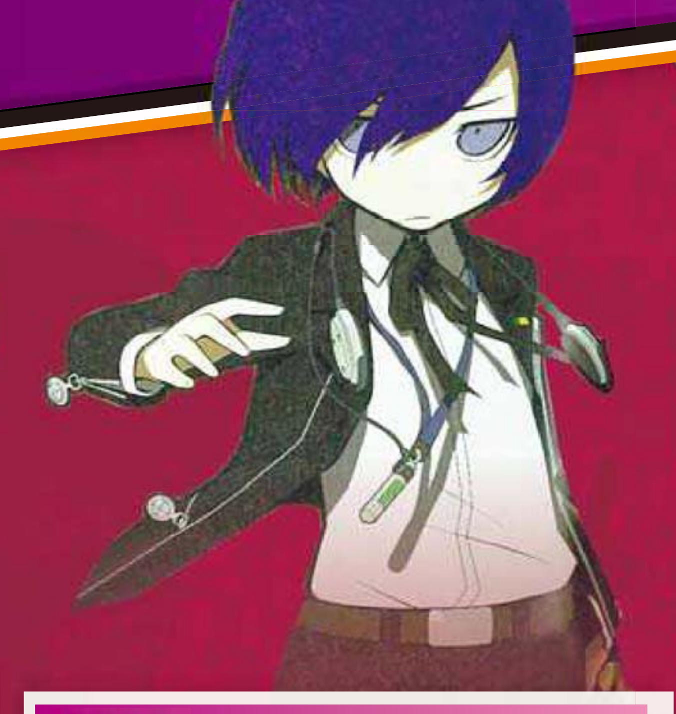
F.O.E

这是迷宫中可见的强力敌人的统称，其实力比起踩地雷遭遇的敌人强很多。这类敌人会在迷宫里按照特定的轨迹移动，必须搞清楚它们的行动路线后加以躲避，否则就会被其抓到强行进入战斗。F.O.E的强度虽然很高，但将其击败可以获得优质的掉落物，而且有F.O.E拦路的地方基本都是需要解谜的路段，这种场景如果没有F.O.E的阻拦的话，大部分都能畅通无阻，大大加快完成迷宫的速度。需要注意的是，最高难度下遭遇F.O.E时是无法逃跑的，在没有十足把握前不要轻易去招惹它们。后期的部分F.O.E会主动追击玩家，此时该F.O.E在地图上的图标会变成红色，移动的规律也有可能发生变化，玩家在接下来的行动时就一定要注意了。每次重新进入迷宫时F.O.E会刷新。

100%完全度宝箱

游戏中除BOSS战的地图外，每张地图都设有一个需要地图完成度达到100%时才能开启的宝箱，虽说里面的东西不算太极品，但对于有强迫症的人来说还是很有吸引力的。当然就算地图完成度没有达到100%也是可以打开宝箱的，不过每有一个格子没有探索，就需要消耗1个3DS小金币，最高消耗为300个小金币。

战斗解说



战斗菜单

项目名	作用
ATTACK	普通攻击
SKILL	使用技能
LEADER SKILL	使用领队技能（具体为战斗领航员所持有的技能）
ORGIA	アイギス专用，使用后解除限制两回合，强化自身，之后停止行动三回合
ITEM	使用道具
DEFENCE	防御
MOVE	调整角色站位
ESCAPE	逃跑

战斗警报

在迷宫中移动时，上屏右下角有个会变换颜色的圆球，不同的颜色代表发生战斗的危险度，由低到高依次为蓝色→绿色→黄色→红色，有了这个提示后可以临时做出一些选择，例如在队伍中已经有数名角色战斗不能时继续探索，直到圆球变红再返回学园，很大程度上提高了残血队伍的利用率。

弱点攻击

游戏中，玩家和敌人拥有物理抗性和属性抗性，物理抗性分为“斩”、“坏”、“突”，属性抗性则分为“火”、“冰”、“风”、“雷”、“光”和“暗”，用对应的物理攻击或属性攻击打过敌人后就能看到它们的抗性情况，显示“弱”的就表示这是它的弱点，攻击敌人的弱点不但可以触发BOOST，攻击力和命中率也会有所提升，并且有较大几率将敌人打翻在地。

BOOST

战斗中，打出暴击或命中敌人弱点时都会触发BOOST，其效果为下回合比没有BOOST效果的目标先行动。不过触发了BOOST效果的人一旦受到攻击并损血，BOOST效果则会取消，这一系统适用于敌我双方。除了可以优先攻击外，BOOST的触发还对应追击＆总攻击的发动，并且可提升战斗结束后获得Persona的几率。

倒地

受到攻击时有一定几率触发倒地效果，倒地的目标会跳过当前回合的所有行动，算是个非常可怕的负面效果。除了上文提到了攻击弱点可以提高倒地效果外，技能中也有附加倒地效果的攻击方式，不过敌人也会用这招对付玩家就是了。

追击＆总攻击

回合结束时，我方触发BOOST效果的角色在1人以上时，就有几率触发追击，不同角色追击的效果有所区别，但总之可以对敌人造成额外的伤害。我方触发BOOST效果的角色在3人以上时，有一定几率触发总攻击，发动后对敌方全体造成大伤害，运气好说不定就直接清场了。回合结束时我方触发BOOST效果的角色数量越多，发动追击和总攻击的几率也越高。用好这两种追击方式可以大大提高战斗的速度，至于如何让自己的角色在回合结束时始终能保持BOOST效果，那就见仁见智了。





流程攻略

主人公选择

初期即要从《P4》和《P3》的主人公中选择其一开始游戏，选择的路线在剧情上会有一些差别。选定后可以为两个主人公取名，支持假名、字母和汉字的输入。

序章

《P4》线

菜菜子将菜烧糊了，要从两个选项中选择回答，“焦げてもおいしい”意为“糊了也好吃”，“削って食べよう”意为“把糊的部分去掉吃”，建议选择后者。

完二登场，吃他带来的料理，菜菜子表示以后要成为完二那样的人，选项“やめなさい”意为“还是别成他那样好”，“应援するよ”意为“支持你”，“完二おじ……？”意为“完二叔？”（吐槽菜菜子的口误）。

钟声响起，为了不迟到，完二提议抄近路，“拔け道？”意为“近路是啥？”，“どこのことだ？”意为“近路怎么走？”

学校当小熊脱下外装时出现选项，“惊いた”意为“很吃惊”，“见惯れてる”意为“早看习惯了”，“あ、うん……”是较为勉强的附和。

遇到玛格丽特，“なぜここに？”意为“你为什么来这里？”，“来てたんだ”意为“你来了啊”。

从占卜屋出来，发现校庭里多出一座本不该存在的钟楼。白钟直斗会询问主人公是否觉得该场所很奇怪，回答“确かに”意为“确实有点奇怪”，回答“どこが”意为“哪儿奇怪”。

遇到第一个记录点选择“コスプレ吃茶へ”，白钟直斗要求听她的指示开门，“分かった”意为“明白了”，“气をつけろ”意为“小心行事”，“嫌だ怖い”意为“别了，挺害怕的”。

进入“不思议の国のアナタ”，觉察到暗影存在后千枝询问怎么办，“落ち着け”意为“冷静”，“少しだけ进んでみよう”意为“往里面走一点看看”，“千枝は俺が守る”意为“我来保护你”。

探索前阳介要求与直斗同行，“气をつけろ”意为“小心行事”，“直斗を赖む”意为“直斗就交给你了”。

可以自由行动后往前走，打开第一扇钢琴键盘形状的门，从雪子处获得5个伤药。向右拐遭遇第一场战斗，敌人是3个“虚言のアブルリ-”，主人公的雷属性和千枝的坏属性能攻击到其弱点。

继续前进听到哭泣声，打开前方的键盘门触发事件，善和玲加入。

原路返回，中途触发战斗，胜利后获得“シャドウの欠片”。走出迷宫发现这是与现实不相同的八十神高校，到天鹅绒房间与玛格丽特对话，得知这里与午夜电视一样都是意识与无意识的夹缝，命运的安排需要主人公履行既定的责任，选项“为すべきこと？”意为“既定的责任是？”，“しないとどうなる？”意为“不履行的话会怎样？”

为寻找出口，善会再次要求同行，“心强いな”意为“有你同行安心不少”，“一绪に出口を探そう”意为“一起寻找出口吧”，“强そうに见えないが”意为“你看起来也不怎么强”。

玲对有武器就好发出疑问，“あると出口を探せる”意为“有武器就能寻找出口”，“あると玲を守れる”意为“有武器就能保护你”。

来到美术室，玛格丽特表示可以向武器注入与暗影对抗的力量，“どういう意味だ？”意为“这是什么意思？”，“谁がそんなことを？”意为“谁能办到？”

玛格丽特用“シャドウの欠片”打造出武器“ロングソ-ド”和“カエレ-ル”。

来到保健室得知该处可回复体力，“ありがとう”意为“感谢”，“できるのか？”意为“能办到吗？”

理世告知编成队伍，“分かった”意为“明白了”，“どうすればいい？”意为“该怎么办？”。选择后者可详细查看队列的作用。之后就可以正式探索迷宫了。

《P3》线

伊丽莎白提到台风之夜的某个事件，选项“**聞かせてほしい**”意为“想知道内容”，“**詳しく知りたい**”意为“想知道详细内容”，建议选择后者。

画面转到主人公一行突入塔尔塔罗斯前，主人公进入天鹅绒房间向伊丽莎白询问，选项“**イゴ－ルは？**”意为“伊戈尔呢？”，“**一人で留守番？**”意为“只有你一个人看家？”

伊丽莎白的弟弟德奥多亚登场，并表示伊哥外出不在此地，慎重起见他也来到了此地，选项“**念のため？**”意为“慎重起见？”，“**何かあるのか？**”意为“发生了什么事吗？”

德奥多亚提到了风暴对这个空间有所影响，选项“**台風のこと？**”意为“台风是？”，“**何か関系が？**”意为“有什么关系吗？”

天鹅绒房间剧情后所有人被传送到了正在举办学园祭的不知名学校。伊丽莎白提议让主人公和自己去查看天鹅绒房间的情况，选项“**わかった**”意为“明白了”，“**偵査に行きたい**”意为“好想去侦查”。

查看天鹅绒房间后发现了被两把锁紧锁的大门，需要四把钥匙才能成功解锁。和调查学园的同伴合流后发现无法离开这所学园，并且一切通讯设备也都无法使用，想反悔原本的世界就必须通过天鹅绒房间。不过目前的天鹅绒房间无法使用，伊丽莎白表示既然天鹅绒房间将众人带到这里，就代表命运安排主人公一行去履行既定的责任，至于具体的责任是什么还得大家自己去寻找，选择“**冷たいな**”意为“真冷淡啊”，“**協力してくれ**”意为“帮帮我们”。

为了返回原本的世界，众人决定寻找线索，不过山岸风花却感觉到了暗影的反应。桐条美鹤表示依旧由主人公担当领队，选项“**分かった**”意为“明白了”，“**みんな、行くぞ！**”意为“大家一起上！”，“**面倒だ……**”意为“真麻烦”。

在迷宫“**不思议の国のアナタ**”入口处遇到了善和玲，两人打算跟着主人公一起进入迷宫探索，选项“**断るのは可哀想だ**”意为“拒绝的话就太可怜了”，“**战力は多い方がいい**”意为“战力多点比较好”，“**どうしよう**”意为“怎么办呢”。剧情后可存档以及进入迷宫探索。

打开迷宫的第一扇门触发剧情后获得5个伤药，往右走遭遇第一场战斗，面对的是3只“**虚言のアブルリ－**”，其弱点是雷属性和坏属性。之后继续前进打开两道门后触发对话，听从同伴的建议后原路返回离开迷宫。

为了对付迷宫深处的强大暗影，众人决定寻找称手的武器，玲表示她知道能获得武器的地方，选项“**どこ？**”意为“在哪里？”，“**連れてって**”意为“带我们去”。

在美术室里，伊丽莎白和德奥多亚两人担任起道具贩卖的任务，选项“**何だそれは？**”意为“那是啥？”，“**テオが作るのか？**”意为“德奥制作的吗？”

德奥多亚用“**シャドウの欠片**”打造出“**ショットブレ－ド**”和“**カエレ－ル**”，之后针对他耍宝的发言，选项“**頼りないな**”意为“真不靠谱啊”，“**大丈夫？**”意为“你没事吧？”

前往保健室，在这里休息可以回复体力，主人公对这个地方表示感叹，选项“**それは助かる**”意为“这可帮大忙了”，“**すごい技术だ**”意为“真是厉害的技术”。虽然得到了主人公的夸奖，不过伊丽莎白表示想使用这里还是得花钱，选项“**……代金？**”意为“要给钱？”，“**タダじゃないの？**”意为“这不是免费的吗？”

山岸风花提到队伍编成的问题，选项“**分かった**”意为“我明白”，“**どうすればいい？**”意为“该怎么办？”。调整好队伍以及购买必要的道具和装备后就可以开始正式的迷宫探险了。



不思议の国のアナタ

第1章

编队时务必让善&玲上场，他们在3级时会



习得群体回复魔法“回复の杯”，SP在走路时可得到回复，有效地降低战损，选择RISKY难度的话尤为重要。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
臆病のマ–ヤ	火・冰・雷・风・暗	–	粘性の欠片・粘性の手
虚言のアブルリ–	坏・火・雷・光	–	大舌の欠片・大舌の外皮
笑うテ–ブル	突・火・光・暗	–	机の欠片・机の脚
宝物の手	–	全属性	宝物の欠片
トランプの兵队さん	–	光・暗	破れた数札

❶进入迷宫后与直斗关于迷宫地图绘制的事项对话，“そうしよう”意为“就这么办”，“よろしく”意为“交给你了”。之后从善处获得“革表紙のノート”。

❷此处强制战斗。

❸这里是一个通道，不过必须从北侧开启后才能往返通行。

❹宝箱中为“命のベルト”。

❺这两处各有一个F.O.E，它们均逆时针规律行走，现阶段躲避。



❻此处强制战斗。

❼与千枝发生对话，千枝询问对地图绘制的掌握情况，选择“バッチリだ”意为已经完全掌握，“自信が无い”意为还没什么自信。

❽宝箱中为“锁かたびら”。

❾这里是能量点，调查可获得“ケーキの页”和“タルトパイの页”。

❿此处强制战斗。

⓫宝箱中为“火炎弹”。

⓬这里是能量点，调查可获得“キノコの页”或“タルトパイの页”。

⓭特殊的增殖箱，调查两次并选择“伤药を入れてみる”可令伤药增殖，但调查三次反而会导致伤药消失。

⓮该层踏破率达到100%时可开启该宝箱，获得可无限在战斗中使用的回复道具“ヒールストーン”。

⓯前往下一层。

第2章

《P4》线

走下楼梯后触发有关Persona的对话，选择“ベルベットルームにもどろう”是立即返回天鹅绒房间，选择“后にしない？”是稍后再去。建议立即前往，按原路从第1章的迷宫返回即可。到达天鹅绒房间得知众人都像主人公一样获得了WILD力量，完二表示自己能力已经堪与主人公匹敌，出现选项。“ここでだけだ”意为“仅仅在这个世界里”，“一绪にするな”意为“别把你和我相提并论”，“それでも先辈と呼べ”意为“即使这样你也得叫我学长”。

《P3》线

Aegis谈到主人公自从来到这个世界后还没用过Persona，选项“そうだけど……”意为“确实是这样”，“そうだっけ？”意为“是那样吗？”

之后谈到Persona的话题，选择“すぐに戻ろう”意为“马上返回”，“后にしょう”意为“稍后再去”。使用道具“カエレール”可立即返回学园并自动前往天鹅绒房间，在伊丽莎白的解释下众人都获得了WILD力量，可装备副Persona。向伊丽莎白提问，选项“つまり、どういうこと？”意为“到底是什么意思”，“全员がワイルド？”意为“全员都拥有WILD力量？”，“どうしてこんなことが？”意为“怎么会变成这样？”



退出天鹅绒房间后可前往工房把迷宫里获得的素材都卖给玛格丽特，顺便购买一下装备。打开菜单给队伍中的角色们装备一下副Persona，即可正式开始第2章的探索。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
冷静のペ–シェ	雷・暗	–	游鱼の欠片・游鱼のヒレ・游鱼の眼
ジュピタ–イ–グル	风・光	–	大鹫の欠片・大鹫の翼
正义の剑	冰・暗	–	大剑の欠片・大剑の柄
スレイヴアニマル	火・光・暗	–	狮子の欠片・狮子の铁球
臆病のマ–ヤ	火・冰・雷・风・暗	–	粘性の欠片・粘性の手
虚言のアブルリ–	坏・火・雷・光	–	大舌の欠片・大舌の外皮
眠るテ–ブル	冰・光・暗	–	银机の欠片・银机の脚・银机の食器
笑うテ–ブル	突・火・光・暗	–	机の欠片・机の脚
宝物の手	–	全属性	宝物の欠片
トランプの兵队さん（FOE）	–	光・暗	破れた数札





①穿过门强制战斗。

②《P4》线为穿过门谈论爱丽丝，“そんなわけない”意为“没这回事”，“だいたい合ってる”意为“大体上没错”，“最后は宇宙人が地球侵略”意为“最后宇宙人会侵略地球”。之后善会询问爱丽丝童话的意义，“乐しい气持ちになる”意为“心情能变得愉快”，“ただの现实逃避”意为“只不过是逃避现实”，“さあ……”表示“我也不知道”。

《P3》线穿过门谈论食物的话题，善问道如果摄取蛋白粉会怎样，选项“无敌になる”意为“变得无敌”，“美味しい”意为“很好吃”，“女子にモテる”意为“受女生欢迎”。

③调查此处的墙壁可获得饰品“四叶のクローバー”。

④此处遇到粉红色兔子，需要追赶它。

⑤能量点，调查可获得“ウミガメの页”。

⑥注意回避F.O.E，此处的宝箱中可获得“锁かたびら改”。

⑦此处为100%踏破宝箱，打开后获得技能卡片“リカーム”。

⑧通过此门强制遭遇稀有怪宝物の手，对方防御力极高且容易逃跑，不过消灭后能获得大笔经验。

⑨能量点，调查获得“ネムリネズミの页”和“ウミガメの页”。

⑩再次发现兔子，要将它赶到11的位置。

⑫调查这里可选择是否拔剑，选“剑に手を伸ばす”需要击破5个“正义の剑”，敌人较强，尤其是高难度下需谨慎，胜利后《P4线获得武器“バスタードソード”，《P3》线获得武器“フランベルク”。选择“今はやめておく”为暂时不拔剑。

⑬能量点，调查获得“グリフォンの页”或“ネムリネズミの页”。

⑭调查这里出现选项，休息可回复少量HP。

⑮宝箱里可获得“宝物の欠片”。注意这里有两个F.O.E，不要撞上。

⑯再次遇到兔子。

⑰能量点，调查获得“グリフォンの页”或“ネムリネズミの页”。

18.宝箱里可获得饰品“カだすき”。



第3章

《P4》线

到达第3章后与阳介对话，选择“元气だせ”提示返回天鹅绒房间。一时退出迷宫，触发与玛格丽特的剧情对话，从此便可进入菜单里的“ベルベットルーム”进行Persona合体，并解禁邂逅通信。RISKY难度下，该层迷宫的难度便提升了许多，尤其是热甲虫的攻击力极高，且一回合进行两连动，需要及时用冰系魔法抢得主动，并用“回复の杯”保持高HP量。角色等级尽量练到8级以上，以确保自身防御力。其他杂兵的攻击力也相当可观，如果队伍的续航能力不足，不要吝惜道具“カエレール”，出迷宫多去保健室进行回复。

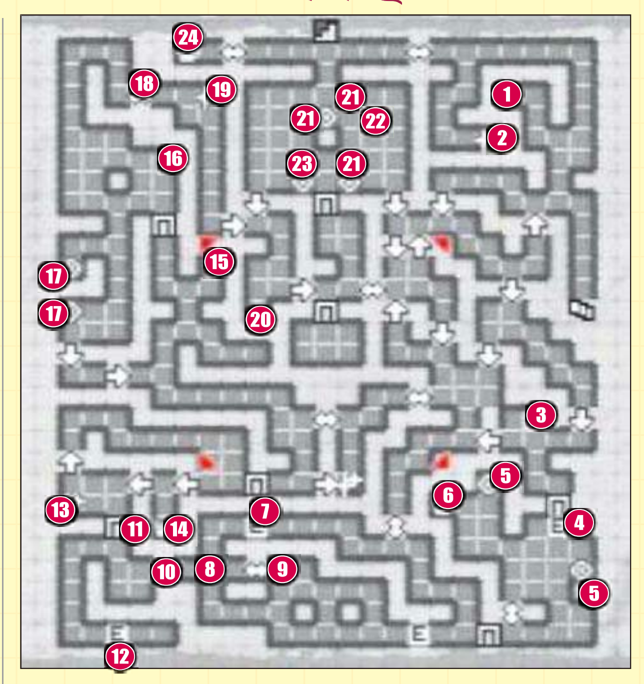
《P3》线

入口处闲聊，选项“ありがとう”意为“谢谢”，“当然でしょ”意为“当然了”，“分からない”意为“不知道”。顺平和由加莉争吵，选项“顺平、うざい”意为“顺平吵死了”，“ゆかり、可爱いよ”意为“由加莉很可爱”，“どうでもいい”意为“怎样都无所谓”。之后山岸风花传来信息，说伊丽莎白让大家返回天鹅绒房间，说是有好事发生，但Aegis对伊丽莎白的话表怀疑态度，选项“それでも行く”意为“即便这样也要回去”，“行きたくない”意为“不回去”。

返回学园后自动前往天鹅绒房间触发剧情，之后开启合体系统并解禁邂逅通信，可进入菜单里的“ベルベットルーム”进行Persona合体，提升副Persona的品质。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
翻弄のアブルリー	风・光	火・冰・雷	长舌の欠片・长舌の外皮
炎と冰のバランサー	雷・风・光・暗	火・冰	天秤の欠片・天秤の皿
热甲虫	冰	光・暗	甲虫の欠片・甲虫の角・甲虫唐
冷静のペーシェ	雷・暗	–	游鱼の欠片・游鱼のヒレ・游鱼の眼
ジュピターイーグル	风・光	–	大鹫の欠片・大鹫の翼
正义の剑	冰・暗	–	大剑の欠片・大剑の柄
スレイヴアニマル	火・光・暗	–	狮子の欠片・狮子の铁球
眠るテーブル	冰・光・暗	–	银机の欠片・银机の脚・银机の食器
宝物の手	–	全属性	宝物の欠片
トランプの兵队さん（FOE）	–	光・暗	破れた数札
バラを涂る兵队さん（FOE）	–	光・暗	涂られた数札



❶此处有一个盆栽（植木钵），浇水3次令其开花获得不错的装饰品“ラベンダーボプリ”。不过浇水工具喷壶（じょうろ）要在后面一点才能拿到。每次浇水需要间隔一定时间，在迷宫中探索一会再返回即可。

❷能量点，调查可获得“帽子屋の页”或“侯爵夫人の页”。

❸100%踏破宝箱，里面是技能卡片“メディア”。

❹获得喷壶（じょうろ），该道具是本层解谜的关键，用它给红色的玫瑰浇水，可将玫瑰洗成白色，吸引距离玫瑰最近的一个F.O.E去重新刷漆，为玩家争取到绕开F.O.E的机会。

❺将这两处的玫瑰洗白，让F.O.E定在玫瑰前，可顺利通过。

❻宝箱里是“宝物の欠片”。

❼粉红色兔子，利用下方的地形，先将它驱赶到❽的位置上，然后绕回❾处，穿过❾左边的通道，将它驱赶通过10.

⓫此处上锁，暂时无法通过，需要走到⓬位置触发剧情。

⓬《P4》线：一系列的选项，第一题是喝药水的方法，“一气に饮む！”是一口气喝下，“慎重に饮む！”是小心喝下，“味わって饮む！”是品着滋味喝下。进入房间里要决定叠罗汉的位置，“完二が下だ”是完二在最下，“一番上がいい！”是主人公在最上，“全员、俺に乘れ”是主人公在最下，不过任何选项均不影响后续。男性角色们变回原来大小后，被阳介询问罗汉塔倒掉以后发生的事情，“大事故だった”是“出大事故了”，“觉えてない”是“不记得发生了什么”，“……”为无语。

《P3》线：Aegis要求试喝药水以检查其成分，选项“お愿いしようかな”意为“那就拜托了”，

“ちょっと待って”意为“稍等”。之后要确定接下来要喝药水的人，选项“自分が饮む”为自己喝，“顺平が饮む”为顺平喝，“ゆかりが饮む”为由加莉喝，一段搞笑剧情后顺利拿到开启11位置的钥匙。

⑬能量点，可获得“帽子屋の页”或“侯爵夫人の页”。

⑭宝箱里是善&玲的防具“ツインジャケット”。

⑮在该位置上调查会强制跟热甲虫作战，胜利后并无报酬，也可以不打。

⑯再次遇到粉红兔子，需要绕过两个F.O.E将它驱赶到⑱的位置。F.O.E的引诱方式为，先洗白下方⑰位置的玫瑰，吸引过来一个F.O.E，再绕到上方洗白北侧的玫瑰，定住另一个。

⑲能量点，可获得“料理人の页”或“侯爵夫人の页”。

⑳获得剧情道具“白いバラ”。

进入上方的大房间后，这里有三个F.O.E。先调整位置，直到玩家自己站在㉒处，三个F.O.E站在㉑处。往地图上的左边移动一步（主视点为站在㉒处向西看，往前一步），将玫瑰洗白，这样可定住左侧的F.O.E。然后绕到㉓处的玫瑰前，将其洗白并吸引上方的F.O.E过来，这样就能绕到最上方的楼梯口。注意一定要在上方F.O.E较靠近时洗白，否则会将右侧的F.O.E吸引过来，把路堵死了。

㉔宝箱中道具为“ソーマの雫”。

最终章

该迷宫的BOSS所在地，门前的齿轮是记录点，可返回地面整顿一下。虽然是第一个BOSS，难度却不低，RISKY下要挑战它需将等级提到10以上。进门遭遇桃心女王后出现选项，《P4》线选择“みんな、行くぞ”是“大家一起上”，选择“俺に续け！”是“大家跟我上”；《P3》线选择“当然だ”是“当然了”，选择“慎重に行こう”是“慎重行事”。



战斗分成两部分，前半部分要对付女王召唤出的扑克牌军团，用属性魔法可命中弱点，击倒两批以后继续出现增援，此时剧情上与《P3》的角色们汇合。《P3》的角色初登场时并未装备副Persona，HP较低，需要尽快解决战斗。

总共击破4批扑克军团，桃心女王亲自上阵。女王初期的威胁性不高，只需注意及时用“回复の杯”或“メディア”来应对她“なぎ拂い”造成的伤害。中途她会召唤出扑克军团，可以利用攻击扑克军团让己方角色获得BOOST状态，减少回复魔法的SP消耗。其HP在降到1/3以下后会使用四属性的乱舞魔法，威力非常大，很容易秒杀我方角色，而当前的回复道具是不足以支持玩家通过魔法回血来跟其打消耗战，战斗拖得越长对玩家越不利，因此本战的要诀还是尽可能地增大输出，全程用ラクンダ保持女王处于防御下降状态，使用诅咒系或毒系的技能令女王陷入异常，每回合额外扣减HP。副Persona的ヴァルキリ–习得“连锁の冰刃”后也能通过角色连携造成额外伤害，推荐使用。

合流

打倒桃心女王后《P4》和《P3》角色全部集结，得知这个异世界中有4个迷宫，除了刚才攻破的外，还有3个迷宫中更强的敌人等待着玩家，选择“倒せばいい”意为“打倒敌人即可”，“面白くなってきた”意为“事情越来越有趣了”，“怖いこと言うな”意为“别骇人听闻了”。

《P4》线

向《P3》主角打招呼时选择“こちらこそ”是“也请你多指教”，选择“负けないぞ”是“我不会输给你”。之后阳介提议两拨人合并行动，“そうしよう”是“就这么办”，“彼ら次第だ”是“这取决于对方是否愿意”，“今言おうと思ったのに！”是“你抢了我的台词！”

《P3》线

与《P4》主角打招呼时选择“自分以外にもいたなんて……”意为“除我以外还有其他人”，“缘を感じる”意为“真是有缘啊”，“コンゴトモヨロシク”意为“以后也请多关照”。双方自我介绍时间过长被玛格丽特抱怨时，选项“どうぞ”意为“你请讲”，“すみません”和“ごめんなさい”均为“对不起”。在天鹅绒房间遇到不认识的少女，选项“君は谁？”意为“你是谁？”，“マ–ガレットの妹？”意为“玛格丽特的妹妹？”

剧情结束后山岸风花和久慈川理世同时作为支援角色入队，初期山岸的战斗支援能力高于久慈川，建议设置为战斗支援，平时由久慈川作为地图支援。玛格丽特三姐弟从此分别负责各个设施，玛格丽特负责天鹅绒房间，追加三身合体。伊丽莎白负责保健室，追加委托任务（依赖）。弟弟德奥多亚负责工房，把素材卖给他可一劳永逸地获得制造某件道具或装备的权利。合流以后的迷宫流程基本完全相同，仅在一些剧情对话上加以区别。

ご-こんきっさ

1次会

该迷宫中的F.O.E是黄金丘比特，它们不会移动，但会原地转圈，一旦站在它的脸所面对方向的直线上，会被射中混乱箭。中箭后移动方向会紊乱，如果距离F.O.E很近，很容易在下一步移动中不小心撞上去，所以中箭时保险起见还是用“カエレ–ル”回城。在“迷宮へ行く”下选择第二项的“？？？？”可前往第二个大迷宫，开始桐条美鹤向主人公询问行动方向。



《P4》线

选项“俺がリ–ダ–だ”意为“都听我的”，“话し合いで决めよう”意为“大家商量决定”，“让ります”意为“我听你的”。桐岛劝说《P3》男主角当副领队，选择“やっぱり不满？”意为“还是不满意吗？”，选择“全力で赖りにしてる”意为“以后请你多帮忙”，选择“俺についてこい！”意为“跟我走就行”。

《P3》线

在“迷宫へ行く”下选择第二项的“？？？？”可前往第二个大迷宫，开始桐条美鹤向主人公询问谁来当领队，“自分がリ–ダ–をする”意为“我来当领队”，“话し合いで决めよう”意为“大家商量决定”，“やりたくない”意为“不想当领队”。之后美鹤建议《P4》男主角当副领队，选项“カッコ恶い？”意为“很丢脸？”，“カッコいいな”意为“帅死啦”。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
伪りの圣典	冰・暗	–	圣典の欠片・圣典の留め具
情欲の蛇	火・光	雷・风	大蛇の欠片・大蛇のリング・封じられた大蛇皮（需要先令其陷入封印状态）
自律のバザルト	雷・光	–	岩石の欠片・岩石の手形・岩石の块
静寂のマリア	冰・光	火・雷・风	圣母の欠片・圣母のベ–ル
独占のクビド	风・暗	–	独天使の欠片・独天使の矢尻
财宝の手	–	全属性	财宝の欠片
恋の使者（FOE）	火・冰	雷・风・光・暗	恋のカケラ



❶强制战斗，敌人是2只“情欲の蛇”和1只“静寂のマリア”。《P3》线战斗结束后，花村阳介问主人公是否会为了世界和平拼命，选项“もちろんだ”意为“当然”，“そこまでは……”意为“那种程度的话……”，“分からない”意为“不知道”。

❷从该区域开始可看到地上的蓝色尖刺，地图上以白色感叹号标记。踩上去会扣减SP，使用道具ホバ–サンダル可短时间内免疫该效果。尖刺地板同样计算到迷宫的探索完成度里，要完成100%的话必须全部踩踏一遍。

❸宝箱里可获得一个ホバ–サンダル。

❹发生剧情对话，“当然だ”是“当然如此”，“大丈夫だ”是“没关系”，“フォロ–しておく”是替对方打圆场。

❺踏破率100%后获得宝箱，里面是饰品“雷神の腕轮”。

❻调查此处的墙壁获得贵重品“ハ–トマ–ク”。

❼能量点，获得“枯れたロ–ズ”或“枯れたアマリリス”。

❽通过此门强制战斗，敌人是3个“自律のバザルト”和2个“独占のクビド”。

❾要求回答问题“如果有爱，年纪和性别是否都不是问题”，回答“性别は关系ある”为“性别是问题”，回答“全く关系ない！”为“都不是问题”。

❿宝箱里是防具“バトルキャミ”。

⓫调查此处选择是否喝红茶，喝了以后能回复少量HP和SP。

⓬剧情对话，选择为阳介打气的方式，“あとでご饭おごるよ”为请他吃饭，“あとで保健室行こう”为让他去保健室。对话完毕后追加新的委托任务“幻の药を调合したい”。

⑬能量点，获得“枯れたローズ”或“枯れたアマリリス”。
⑭宝箱里是小熊的武器“トラバサミクロー”，有一定几率封住敌人行动，在委托任务“幻の药を调合したい”里可派上用场。
⑮剧情对话，追加新的委托任务“矢のサンプルを手に入れて”。
⑯《P4》线回答问题“如果要一起玩的话会选择室外还是室内”，回答“断然、アウトドア！”是室外，“绝对、インドア！”是室内。
《P3》线回答问题“想被喜欢自己的人怎样对待”，回答“猛烈アプローチされたい”是想被猛烈追求，“控えめに迫られたい”是不要那么猛烈。
⑰能量点，获得“枯れたラン”或“枯れたアマリリス”。
⑱开门后强制与5只“无为のバザルト”交战，进门前要带好解除石化的道具パトラジェム。RISKY难度下敌方必定先制抢动一轮，一旦主人公被石化会相当麻烦，不小心被秒掉的话可以多刷几次。此时等级尽量在15以上，否则很难取胜。
⑲宝箱里是《P3》主人公的武器“涡卷剑”。
⑳领取“矢のサンプルを手に入れて”的委托任务后，把アイギス编入队伍，站在该位置上可获得任务要求的道具“矢のサンプル”。

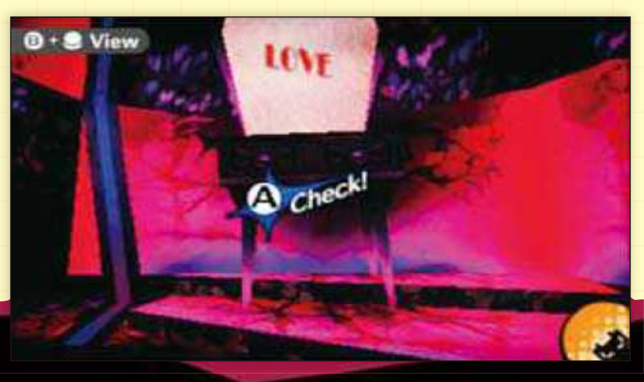
2次会

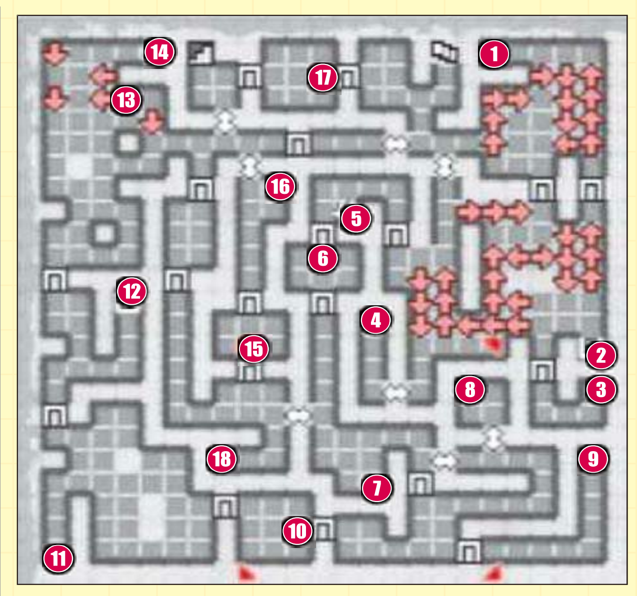
进入该层后返回保健室可触发对话，伊丽莎白表示天鹅绒房间出现了能排除奇怪珠子的奇异空间，选项“奇妙な珠って？”意为“奇怪的珠子？”，“奇妙な空间って？”意为“奇怪的空间？”剧情后追加委托任务“不思议の国のアナタを调查せよ”。

从这一层开始的以后所有流程中，回城道具“カエレール”必须保持至少携带一个。这层的F.O.E外形与1次会相同，颜色为蓝色，站在其面对的直线上会被射混乱箭，但这次一旦被射中，无论玩家如何操作，均是强制向F.O.E移动3格，即只要在距离F.O.E3格以内被命中均必定交战，此时原地使用“カエレール”即可。另外从本层开始出现移动地板，地图上以红色箭头符号标记。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
伪りの圣典	冰・暗	–	圣典の欠片・圣典の留め具
情欲の蛇	火・光	雷・风	大蛇の欠片・大蛇のリング・封じられた大蛇皮（需要先令其陷入封印状态）
自律のバザルト	雷・光	–	岩石の欠片・岩石の手形・岩石の块
静寂のマリア	冰・光	火・雷・风	圣母の欠片・圣母のベール
独占のクピド	风・暗	–	独天使の欠片・独天使の矢尻
イデアマザー	光・暗	–	椅子夫人の欠片・椅子夫人の帽子
ソウルダンサー	冰・暗	–	踊手の欠片・踊手の靴
ワンダーマグス	雷・暗	火・冰・风	咒术师の欠片・咒术师のローブ・咒术师のリング
财宝の手	–	全属性	财宝の欠片
爱の天使（FOE）	–	火・冰	爱のカケラ





①宝箱里是男女通用防具“アメニティスーツ”。
②调查此处墙壁追加委托任务“食べもの泥棒を捕まえて”。
③触发剧情对话。
④宝箱，获得“大币剑”。
⑤能量点，获得“欠けたキャンドル”或“欠けたネックレス”。
⑥《P4》线系统提问：“想要精通的一门技艺？”答案从上至下依次是书法、花道和弓道。
《P3》线系统提问：“说道牛肉盖浇饭的配菜自然应该是……”答案从上至下依次是红姜、蛋白粉和青葱。
⑦踏破率100%宝箱，获得“绝冷石”。
⑧能量点，获得“欠けたキャンドル”或“欠けたネックレス”。
⑨宝箱，获得“防痹アンク”。
⑩剧情对话，如果选择的是《P3》路线会追加校内散步事件。
⑪能量点，获得“欠けたチョーカー”或“欠けたネックレス”。
⑫剧情对话。

⑬从该位置往左走，可取得⑭处的宝箱，里面是男性防具“魅惑の一张罗”。移动时注意下方F.O.E的朝向。

⑮《P4》线系统提问：“希望喜欢的女孩子怎么称呼自己？”答案从上至下依次是“好棒！”、“好帅！”、“好酷炫！”。

《P3》线系统提问：“你希望冰箱里塞满了什么东西”答案从上至下依次是“吃剩的晚饭”、“冰冻麦茶”、“某种草”。

⑯能量点，获得“欠けたチョーカー”或“欠けたネックレス”。

⑰回答完这层的两道系统提问，返回楼梯口附近的该位置可触发BOSS战。对手“ごーじゃすキング”弱点为火，注意它的デビルスマイル会让我方角色陷入诅咒状态，处于诅咒的角色不要贸然攻击，不然会扣除等于自己伤害值一半的HP。

⑱调查该位置可触发委托任务“噂の真偽を确かめて”，返回保健室领取任务后，将岳羽编入队伍并再次站到该位置上调查，即可完成。

《P3》线下层入口前的进门处触发剧情，提到给狗狗改名字的话题，选项“**おいで、ユキムラ**”意为“过来，幸村”，“**コロマルはコロマルだ**”意为“虎狼丸就是虎狼丸”。

3次会

这一层F.O.E的移动法则为，与玩家面对面时，玩家在该直线上移动一次，F.O.E便逼近一格，只要切换视角到其90°或180°方向，利用L、R和十字键↓移动，F.O.E便完全不会做出反应。这层有多处需要引诱F.O.E让路的情况，注意一旦离开F.O.E所在区域（穿过该区域的门），则F.O.E的位置会被重置。进入该层后返回一次天鹅绒房间，献祭合体“**イケニエ・スプレッド**”解禁。



敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
偽りの圣典	冰・暗	–	圣典の欠片・圣典の留め具
静寂のマリア	冰・光	火・雷・风	圣母の欠片・圣母のベ–ル
イデアマザ–	光・暗	–	椅子夫人の欠片・椅子夫人の帽子
ソウルダンサ–	冰・暗	–	踊手の欠片・踊手の靴
ワンダ–マグス	雷・暗	火・冰・风	咒术师の欠片・咒术师のロ–ブ・咒术师のリング
ご–じゃすキング	火	光・暗	王様の欠片・王様の髭・王様の冠
クラリスダンサ–	冰・光	–	贵踊手の欠片・贵踊手の靴
盲爱のクピド	风・暗	火	爱天使の欠片・爱天使の矢尻・爱天使の毒翼（需要先令其中毒）
财宝の手	–	全属性	财宝の欠片
情欲の兽	–	火・冰・雷・风・光・暗	情欲のカケラ

①挖掘获得女性防具バトルレオタード。

②踏破率100%宝箱，获得“暴岚の指轮”。不过如果不具备击破F.O.E的实力，本层是无法达成100%的。

③能量点，获得“割れたティアラ”或“割れたガラスの靴”。

④系统提问：“会通过什么方式和大家一起热闹？”答案从上至下依次是在夜店玩国王游戏、在卡拉OK飙歌、在游戏厅比赛、在图书室轮流朗读。

⑤站在此位置上面向东边的F.O.E，后退一步可令其闪出道路。

⑥先调查此处，再调查地图上⑨的位置，将人偶取回来再返回此处调查，可获得“ソ–マの雫”。

⑦《P4》线提问“比蝗虫更大的程度是？”，“マグロぐらい”为“金枪鱼大小”，“ミジンコぐらい”为“水蚤大小”，“人ぐらい”为“跟人差不多大”。追加校园散步事件。

《P3》线说到白钟直斗是女性的话题，选项“気づいてた”意为“注意到了”，“気付かなかった”意为“没注意到”，“どうでもいい”意为“无所谓”。

8 宝箱，获得善&玲的防具“ツインプレート”。

10 能量点，获得“割れたティアラ”或“割れたガラスの靴”。

11 宝箱，获得艾吉斯的武器“トリモチ榴弹炮”。

12 能量点，获得“割れたイヤリング”或“割れたガラスの靴”。

13 能量点，获得“割れたイヤリング”或“割れたガラスの靴”。

14 宝箱，获得千枝的武器“超电磁シューズ”。

15 选择“末永くお幸せに”获得スナフソウル，选择“爆发しろ”全员受到伤害，《P4》路线选择“そっとしておこう”或《P3》路线选择“とくになし”则都没有变化。

16 系统提问：“更喜欢哪种？”答案从上至下是“身材火辣的恐龙”和“飞机场美少女”。

17 调查后追加委托任务“ミスタ–Xからの依頼”。

18 选择“どうぞお好きに”为全员回复HP，选择“先を急ぐから”无特殊效果。

19 剧情对话。

20 需要利用此处的双向通道（必须去对面解禁）才能引诱F.O.E让开道路。

21 追加委托任务“惚れ药を入手せよ”，去保健室领取任务后将小熊编入队伍，再来到该位置上调查即可完成。

22 系统提问：“你的武器是？”答案从上至下依次是“灿烂的笑容”、“热情的眼神”、“令人入迷的谈话技巧”和“纯真的心”。

23 宝箱，获得饰品“冰のブローチ”。

24 回答完该层的两个系统提问后可打开此门，强制触发BOSS战“ロマンスの生き神样”。该F.O.E的弱点是冰，攻击力并不高。

25 能量点，获得“割れたイヤリング”或“割れたガラスの靴”。

26 宝箱，获得真田的武器“快眠グラブ”。

27 此处的踏破必须击倒F.O.E，实力不够的话不要贸然挑战。

4次会

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
淫欲の蛇	火・暗	–	银蛇の欠片・银蛇のリング・银蛇の鳞
狂乱のマリア	冰・光	–	狂圣母の欠片・狂圣母のベール・狂圣母の台座
イデアマザ–	光・暗	–	椅子夫人の欠片・椅子夫人の帽子
浮气のパピヨン	风・光	–	蝶々の欠片・蝶々の羽
ワンダ–マグス	雷・暗	火・冰・风	咒术师の欠片・咒术师のロ–ブ・咒术师のリング
ご–じゃすキング	火	光・暗	王様の欠片・王様の髭・王様の冠
クラリスダンサ–	冰・光	–	贵踊手の欠片・贵踊手の靴
盲爱のクピド	风・暗	火	爱天使の欠片・爱天使の矢尻・爱天使の毒翼（需要先令其中毒）
无为のバザルト	雷・光	斩・突	奇岩の欠片・奇岩の手形
财宝の手	–	全属性	财宝の欠片
情欲の兽	–	火・冰・雷・风・光・暗	情欲のカケラ
恋の使者（FOE）	火・冰	雷・风・光・暗	恋のカケラ
爱の天使（FOE）	–	火・冰	爱のカケラ





1 强制与2只“财宝の手”交战，利用“速封じ”系的攻击可封锁其回避与逃跑。

2 触发对话，选择“食べよう！”回复体力，“やっぱ食べない！”则无特效。之后会追问是否吃掉剩下的零食，选择“全部食べるぞ”触发强制战斗，选择“もう充分だろう”无特效。选择“全部食べるぞ”并战斗胜利后继续追加选项，“スマン”是“抱歉”，“もっとないのかな”是“还没吃够”。

3 能量点，获得“破れたベール”或“破れたドレス”。

④踏破率100%宝箱，获得“狱炎魂”。

⑤宝箱，获得技能卡片“メギド”。

⑥《P4》线进行联谊提问。第一题：“向女生提什么问题？”问题候选有“现场男性中会选谁当男友”与“三围多少”。第二题：“喜欢的COSPLAY是？”答案候选有“护士服”、“女仆装”和“裸体”。

《P3》线谈到联谊的话题。选项“気が乗らない”意为“没兴趣”，“顺平に任せた”意为“交给顺平了”，“みんないくぞ！”意为“大家一起来”。之后的玩游戏要由玩家来判定是否处罚对方，选择“セーフ！”为安全过关，选择“はい、罰ゲーム！”为惩罚对方。

⑦需要把西侧的灰色F.O.E引诱到该位置上，以挡住上方金色F.O.E的箭，才能顺利通过下方的窄地带。

⑧系统提问：“愿意在衣食住的哪个方面花钱？”答案依次为衣、食、住。

⑨能量点，获得“破れたベール”或“破れたドレス”。

⑩剧情对话，提问女人与肌肉的重要性，“全くもって同意だ”是“同意肌肉更重要”，“いい人に出会えていないだけ”是“没遇到对的人”，“筋トレ系女子と出会え”是“找个肌肉女”。

⑪能量点，获得“破れたベール”或“破れたドレス”。

⑫宝箱，获得男性防具“紫のスーツ”。

⑬.剧情对话，《P4》线主人公面对缠人的久慈川可以做出妥协或无语两种回答。《P3线》则是吐《P4》主人公的槽，选项“モテモテだね”意为“很受欢迎嘛”，“うらやましい”意为“好羡慕啊”。

⑭宝箱，获得白钟的武器“マジカル光线銃”。

⑮宝箱，获得道具“ホムンクルス”。

16.调查此处决定队伍名字，队伍名分3个组成部分，以下是各组成部分的候选词。

前缀		中词		后缀	
日语	意译	日语	意译	日语	意译
スーパー	超级	ペルソナ	Persona	レンジャー	猎兵
ネオ	新	コスモ	COSMO	マン	MAN
ヒーロー	英雄	ニンジャ	忍者	战队	战队
ウルトラ	终极	ジャンプ	跳跃	ファイブ	5人组
ミスター	Mr.	ドラゴン	龙	カンパニー	公司

⑰能量点，获得“破れたショール”或“破れたドレス”。

⑱宝箱，获得饰品“百中ゴーグル”。

⑲系统提问：“去游乐场一定会玩的设施？”答案从上至下依次是“尖叫不绝的过山车”、“浪漫的旋转木马”、“无限旋转的咖啡杯”。

⑳能量点，获得“破れたショール”或“破れたドレス”。

㉑BOSS战前的存档点。

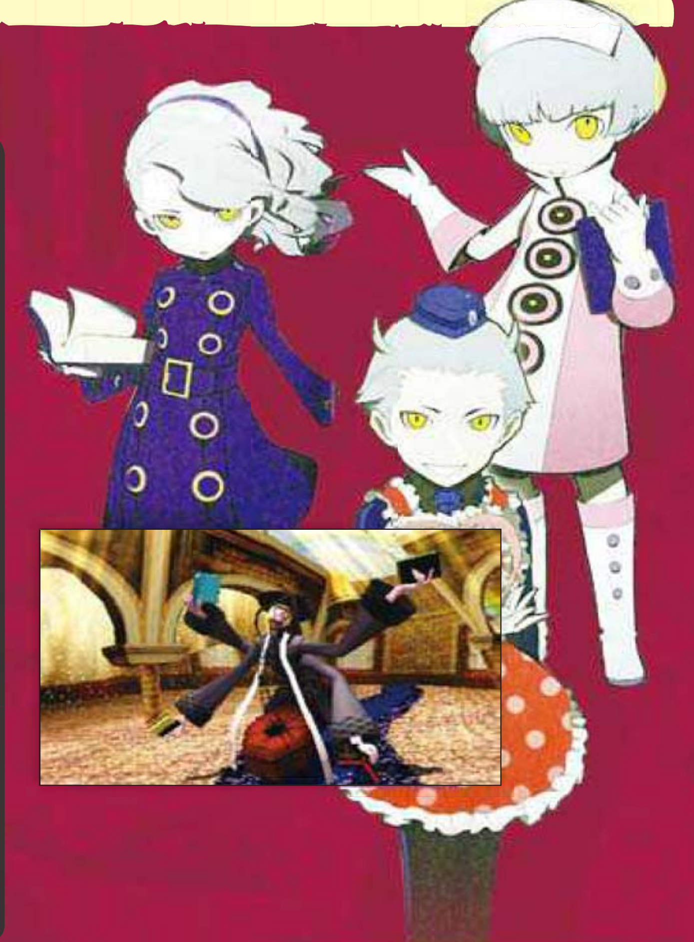
㉒进入以后是最后的提问：“得意料理是？”答案从上到下依次为咖喱饭、土豆烧肉、醋腌青花鱼。注意回答完该问题后强制进入该迷宫的BOSS战部分，做好应对。

ゴールイン

沿着花径一直走到最北面的教堂触发BOSS战。BOSS“慈悲深い圣职者”的弱点是雷，攻击力并不高，注意一旦违反其“誓いの言叶”的规定，做出被禁止的行为，就会遭到“天罚”（大伤害且附加魔、力、速封印）的反击。BOSS的“誓いの言叶”有5种，宣布方式，对应如下：

宣布语句	被禁止的行动以及棺木颜色提示
ワタシを殴らないと誓いナ・サーイ！	使用普通攻击（棺木红色）
技を使わないと誓いナ・サーイ！	使用技能（棺木黄色）
道具を使わぬと誓いナ・サーイ！	使用道具（棺木绿色）
えばらないと誓いナ・サーイ！	使用领队技能（棺木蓝色）
とにかく色々と誓いナ・サーイ！	根据以上列出的4种棺木颜色来判断哪种行动会触发天罚，比如黄色和蓝色就不要使用技能和领队技能。

返回地面，《P4》线回答“つまらない”表示“确实没什么意思”，“まだ半分あるのか”表示“还剩下一半”。《P3》线选项“そう思う”为“我也这样认为”，“结构つらい”为“相当辛苦”。



放课后恶灵クラブ

壹ノ怪

久慈川要求两人玩鬼屋，选项“后でみんなで回ろう”是“以后有时间大家一起玩”，“后で二人で回ろう”是“以后我俩一起玩”，“いいからナビをしろ”是“别管鬼屋了，做好你的引导工作”。该题问完后追加对白钟的安慰选择，“大丈夫だ”是“不用怕，没事”，“直斗は俺が守る”是“我来保护你”，“直斗は完二が守る”是“完二会保护你”。

进入鬼屋后，千枝表示要离开这个阴森之地，《P4》线的选项“これも修行だ”是“这也是一种修行”，“一人で归るか？”是“一个人回得去吗？”，“よしよし”是“不怕不怕”。《P3》线选项“守ってあげる”意为“我会保护你的”，“きっと怖くない”意为“肯定不恐怖”，“ホントにいるから气をつけて”意为“它们真的存在，要小心”。

另外，RISKY难度下攻略该层迷宫必须随身携带2～3个“魔散の护符”，以应对该层F.O.E“かわいいあかちゃん”，下文攻略中会给出F.O.E的出现位置。かわいいあかちゃん出现后会紧追玩家行动，在摆脱掉它之前若踩地雷遇敌，它也会与杂兵一同出现。由于RISKY难度无法逃脱包含F.O.E的战斗，一旦遇敌就意味着全灭。回避这种情况的办法是，在F.O.E出现的位置前一两格先刷一场杂兵战，把右下角的遇敌指示标刷成蓝色，然后使用“魔散の护符”，触发F.O.E后及时逃脱。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
お守りレキシ—	—	突	レキシ—の欠片・レキシ—のリボン・黑いレキシ—の绵（用暗属性打倒它）
トランスツインズ	风	—	双子の欠片・双子の手枷
贪欲のマ—ヤ	冰・光	坏・火	べたべたの欠片・べたべたの手・べたべたのゼリ—
ファントムメイジ	火	风・暗	亡灵の欠片・亡灵のランタン
ブラックレイヴン	雷	斩・风	黑鸦の欠片・黑鸦の羽
至高の手	—	全属性	至高の欠片
かわいいあかちゃん（FOE）	雷	斩・风・光	古いおしゃぶり

❶能量点，获得“ノ—トの切れ端”或“资料集の切れ端”。

❷调查东面墙壁触发剧情对话，《P4》线久慈川提议去天城屋旅馆，“いいのか？”是询问雪子可否前往，“脱出できたらな”是“等我们先逃出这个世界再说”。《P3》线被邀请去旅馆玩，选项“いいの？”意为“可以吗？”，“ここから脱出できたら”意为“要能先离开这里才行”。



❸宝箱，获得男女通用防具“サバイバルガ—ド”。

❹调查获得解谜提示。

❺踏破率100%宝箱，获得素材“见覚えの像”。

❻调查后发生选项，选择“荒垣と真田に任せる”能获得饰品“暗のブロ—チ”。

❼F.O.E出现，需要按前文攻略使用“魔散の护符”以确保安全，以下同。

❽调查后可获得解谜提示。

❾F.O.E出现。

❿宝箱，获得天田乾的武器“さすまた”。

⓫F.O.E出现。

⓬选择“自分の推理を话してみる”，答案分别是“国语”和“社会”，正确回答后获得“实习栋の键”和“反魂香”。

⓭获得“实习栋の键”后可通过此门。

⓮宝箱，获得狗的武器“十手”。

⓯F.O.E出现，将其诱导到⓰的位置上，停止其移动。

⓱调查可领取委托任务“音乐室の怪を解き明かせ”。

⓲F.O.E出现，将其诱导到19的位置上，停止其移动。

⓴能量点，获得“教科书の切れ端”和“资料集の切れ端”。

㉑获得“北栋の键”。

㉒开门后遭遇F.O.E，往北走，进入上方的四个房间，逆时针走一遍，摆脱掉F.O.E后再穿过22往东。

㉓触发剧情对话，但无特效。

㉔领取“音乐室の怪を解き明かせ”后的任务完成点。

贰ノ怪

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
お守りレキシ–	–	突	レキシ–の欠片・レキシ–のリボン・黑いレキシ–の绵（用暗属性打倒它）
トランスツインズ	风	–	双子の欠片・双子の手枷
贪欲のマ–ヤ	冰・光	坏・火	べたべたの欠片・べたべたの手・べたべたのゼリ–
ファントムメイジ	火	风・暗	亡灵の欠片・亡灵のランタン
ブラックレイヴン	雷	斩・风	黑鸦の欠片・黑鸦の羽
雨见の壶	火	风	壶女の欠片・壶女の黑发
雾雨兄弟の次男	雷・光・暗	–	雾雨次男の欠片・雾雨次男の吐息・雾雨次男の核
至高の手	–	全属性	至高の欠片
かわいいあかちゃん（FOE）	雷	斩・风・光	古いおしゃぶり
可怜なお人形さん	雷	坏・火	赤いおべべ



❶提问玩家是抽红纸、抽蓝纸，还是把两张纸绑在一起。看完以后追加校园散步。
❷能量点，获得“ちぎられた时间割”或“ちぎられた校章”。
❸宝箱，获得女性防具“アクションベスト”。
❹剧情对话，阳介问脚下是不是踩了什么，从上到下依次是“脚”、“幽灵”和“上次说的那个东西？”
❺调查此处的配电盘。
❻来到此处查看提示。
❼从该位置按东1、北2、东2、北2、西3、南2、东1、南2、西1的方向和步数走，绕回原地。然后再次调查之前流程第五步的配电盘，选择接通。
❽剧情对话。
❾宝箱，获得狗的防具“犬用マリンウエア”。
❿剧情对话。
⓫能量点，获得“ちぎられた名札”或“ちぎられた校章”。
⓬亮灯以后经过此处，获得“理科准备室の键”。
⓭遭遇F.O.E，它不会穿过被灯光照亮的格子，绕着灯光格子走就能躲开。
⓮获得“南栋の键”。
⓯利用“南栋の键”打开此门。
⓰F.O.E出现，同样利用灯光绕开它往西走。
⓱踏破率100%宝箱，获得素材“マニラロ–ブ”。
⓲调查后触发委托任务“地狱のおしゃぶりを入手せよ”。
⓳小心绕开3个F.O.E，选择“ポチっとな”按下这里的开关，之后只要不换房间，该区域的人偶F.O.E将不再出现。
⓴能量点，获得“ちぎられた名札”或“ちぎられた校章”。
㉑获得解谜提示。
㉒宝箱，获得荒垣真次郎的武器“スタンガンマ–”。
㉓固定战斗，选择“そっと振り返ってみる”。如果选择无视会遭到敌人偷袭。
㉔调查获得“お清めの盐”。
㉕把此处出现的两个F.O.E分别引诱到㉗和㉘的位置，注意地图上标记为E的是地板，一旦踩上去就会惊醒睡着的F.O.E。
㉖继续查看解谜提示。
㉙打开墙上的开关。
㉚按照㉚→㉛→㉜→㉝的顺序踩踏地面，这样会令㉞开门。
㉟触发委托任务“真のマスコットはどっち？”
㊱委托任务“地狱のおしゃぶりを入手せよ”的目标位置。
㊲委托任务“真のマスコットはどっちだ！？”的目标位置。





进入该层《P4》线会发生固定对话，提问：“阳介由1/3温柔、1/3百货商店和1/3的什么物质组成？”答案依次为帅气、遗憾、百货商店。之后完二会向玩家询问如何将重要的心事告诉给其他男人，答案依次是“我怎么知道”、“冷静下来就好”、“这样可不行啊”。完二表示自己不擅长表达，“よく知つてる”是“我知道”，“苦手と思つてるだけ”是“只不过是你先入为主地以为自己不擅长而已”。当天城雪子以为他要向久慈川理世告白后，玩家可从“冷静”、“别管她们”、“把谣言变为现实吧”里选择回答。

另外此时若返回地面，在天鹅绒房间可解禁Persona的技能卡片抽出，即通过消费金钱直接“买技能”。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
收贿のファズ	风	突	ポリスの欠片・ポリスのバッジ
变容の雕像	冰	斩・突・火・雷・风	雕像の欠片・雕像の蝶番・雕像の锐刃
トランスツインズ	风	–	双子の欠片・双子の手枷
牺牲のマ–ヤ	光	坏・暗	ぐずぐずの欠片・ぐずぐずの手
ファントムメイジ	火	风・暗	亡灵の欠片・亡灵のランタン
ファントムマスタ–	火	风・暗	恶灵の欠片・恶灵のランタン
ブラックレイヴン	雷	斩・风	黑鸦の欠片・黑鸦の羽
雨见の壶	火	风	壶女の欠片・壶女の黑发
雾雨兄弟の次男	雷・光・暗	–	雾雨次男の欠片・雾雨次男の吐息・雾雨次男の核
至高の手	–	全属性	至高の欠片
かわいいあかちゃん（FOE）	雷	斩・风・光	古いおしゃぶり
可怜なお人形さん（FOE）	雷	坏・火	赤いおべべ



①踏破率100%宝箱，获得“阴阳の勾玉”。

②剧情对话，选择老婆婆的幽灵的真身，《P4》线选项“死神かもしれない”为“可能是死神”，“俺の知り合いだ”为“是我的熟人”，“この病院にも”为“这个医院里也有……”《P3》线选项“死神かもしれない”为“可能是死神”，“仆もよく子どもの灵を见る”意为“我也经常能看见小孩子的灵魂”，“この病院にも”为“这个医院里也有……”

③能量点，获得“锖びた注射针”或“锖びたピンセット”。

④对话选择“めげずに行こう”追加委托任务“邪眼を入手せよ”。这个任务建议立即完成，可获得无限使用的回城道具，节省每次购买“力エレ–ル”的金钱和人力。

⑤按下此处的开关，回避人偶F.O.E。

⑥需要关掉灯才能捡起这里的“暗暗の键”，利用北侧的小路可以绕开F.O.E。

⑦拿到“暗暗の键”后打开此门。

⑧按下此处的开关，继续向东走。

⑨能量点，获得“锖びた注射针”或“锖びたピンセット”。

⑩宝箱，获得完二的武器“わら人形”。

⑪、⑫、⑬查看解谜提示，记住数字693129。

⑭剧情对话。

⑮能量点，获得“锖びたメス”或“锖びたピンセット”。

⑯初始无法打开此门，需要按照地图上蓝线标记的顺序走完4个房间。

⑰触发被F.O.E堵在厕所的剧情，阳介想上厕所，回答“何とか我慢しろ”是“憋住”、“クマ、赖んだ”是“小熊当尿壶”、“その边で适当に……”是“就地解决一下”。选择陪阳介去厕所的人，“面白そうだ”是“有点意思”、“俺も行く”为“我也去”、“完二が行く”是“完二去陪你”。上厕所时完二表示总觉得会突然蹦出点什么，“怖いのか”是“你害怕吗”、“早く出たい”是“真想早点离开这地方”、“完二の后ろに气配が……”是“完二你背后好像有什么东西”。善表示去对付F.O.E，“出来るのか？”是“能够办到吗？”“ここは自分がいく”是“让我去”，“一人では无茶だ”意为“你一个人去太莽撞了”。最后要选择进入一组隔间。

⑱能量点，获得“锖びた注射针”或“锖びたピンセット”。

⑲这三处都是开关，需要利用它们的开闭来捡到⑳处的“暗暗の键”并通过㉒处的门。

㉑调查此处触发委托任务“ゲザイを取ってきて”。

㉓两处开关，需要先走到㉖处有能量点的房间内，打通该房间通往北侧的密道。利用开关的开闭捡到㉔处的“暗暗の键”，通过㉗处的门。

㉕宝箱，获得男性防具“ナイトスケイル”。

㉖能量点，获得“錆びたメス”或“錆びたピンセット”。

㉘先打开开关，然后进入㉖处的房间，打通该房间通往东侧的密道。利用开关的开闭捡到㉙处的“暗暗の键”，通过㉚处的门。

㉛触发委托任务“俺の胃を救え！”。

㉜宝箱，获得饰品“ダイレクトガード”。

㉝通气口，需要利用它在躲避厕所前F.O.E的追踪。

㉞到达下一层“四ノ怪”后返回，在保健室触发委托任务“腕试しのお时间です”后，可在该位置与伊丽莎白较量。

四ノ怪

到达第四层立即发生剧情，玲表示害怕，三个选项一次是让善、另一侧主人公（如果玩家是《P3》线即《P4》主人公，是《P4》线则是《P3》主人公）和自己来照顾她。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
フェイトサーチャー	冰	光・暗	监视者の欠片・监视者の　・咒われた监视者眼（需要先令其中诅咒）
雾雨兄弟の长男	雷・光・暗	–	雾雨长男の欠片・雾雨长男の溜息・雾雨长男の雷核（需要以雷属性击破）
收贿のファズ	风	突	ポリスの欠片・ポリスのバッジ
变容の雕像	冰	斩・突・火・雷・风	雕像の欠片・雕像の蝶番・雕像の锐刃
牺牲のマ–ヤ	光	坏・暗	ぐずぐずの欠片・ぐずぐずの手
ファントムマスタ–	火	风・暗	恶灵の欠片・恶灵のランタン
アメンティレイヴン	风	斩・火	白鸦の欠片・白鸦の羽・白鸦のクチバシ
真面目カロシ–	–	–	カロシ–の欠片・カロシ–のメガネ
至高の手	–	全属性	至高の欠片
かわいいあかちゃん（FOE）	雷	斩・风・光	古いおしゃぶり
可怜なお人形さん（FOE）	雷	坏・火	赤いおべべ
古ぼけたお人形さん（FOE）	斩・突・雷	坏・火・冰・风・光	青いおべべ

①询问迷宫由学校变为医院的原因，“怖い所を集めたんだ”意为“都是经典的恐怖地点”，“黑幕の思惑だ”意为“幕后黑手的安排”。

②F.O.E出现，直接往③走，拿到宝箱里的饰品“祭り太鼓”后从密道逃脱。

④调查此处获得解谜提示，找到写着“几メ木”的笔记。

⑤虽然看起来是个门，但两侧都无法打开，当它是墙即可。

⑥踏破率100%宝箱，获得“魔寄せの雌竹”。

⑦径直走到该位置先打开开关（注意不要走到边上的格子去），F.O.E“古ぼけたお人形さん”从北边出现。该F.O.E的直线移动速度是玩家两倍，但同样不会走到亮灯的地板上去，并且在绕亮灯地板拐弯时，移动速度与玩家保持一致。这个F.O.E非常麻烦的是会一直跟随玩家很长一段距离，一直到通过⑧处的门后才会消失。靠近终点时还会出现另一个F.O.E跟它一起包夹玩家，逃脱更加麻烦。因此建议采用如下方案：选择RISKY以外难度的玩家，采用遭遇以后逃跑的方法来摆脱；选择RISKY难度的玩家，不妨将其直接击破，否则当かわいいあかちゃん出现后，一旦不小心踩地雷遇杂兵，同样要对付F.O.E。“古ぼけたお人形さん”的能力并不高，弱点是斩、突和雷，只要让アイギス使用ボディシ–ルド保证主人公不被秒，再通过领队技能“愈しの风”、魔法阵、魔法圆的每回合自动回血，基本可以确保续航，甚至不需要专门用魔法来回HP。

⑧穿过该门后可摆脱F.O.E。《P3》线顺利逃脱F.O.E的追踪后被桐条美鹤夸奖，选项“褒めすぎだ”意为“太夸奖我了”，“……カメレオン？”意为“变色龙？”（吐槽美鹤舌头打结）。

⑨找到第二个提示“又几又”，注意该地区有许多人偶F.O.E，按照地图上点亮的地板走即可安全到达。

⑩能量点，获得“血染めのガ–ゼ”和“血染めのカルテ”。

⑪此处可捡到打开13处门的“暗暗の键”，需要先把北侧的两条密道打通，然后再熄灯捡起钥匙，绕开F.O.E前进。

⑫亮灯开关。

⑬拿到“暗暗の键”后穿过该门。

⑭关掉此处的电灯开关。

⑮捡起这里的“暗暗の键”。

⑯拿到“暗暗の键”后小心地绕过F.O.E，穿过该门。

⑰再次获得提示“木又几”。然后从西侧的楼梯到达上一层“叁ノ怪”。

⑱从“叁ノ怪”掉落到该位置，触发主人公、善、玲三人与其他同伴分开的剧情。调查眼前的门选择“カ–ドキ–を搜そう”，之后的カ–ドキ–寻找流程，依次选择“もう片方に自分が乘る”、“玲が行くしかない”、“みんなを助けてほしい”、“避ければ大丈夫”、“别の方法を考えよう”、“气をつけろ”和“えらかったぞ”。

⑲カ–ドキ–寻找攻略：玲穿过此处的门后，需要指挥她前进，按照右方表格的语句选择，即可找齐区域里的所有宝箱和カ–ドキ–。

右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ
左へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ
左へ进んでくれ
左へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ
左へ进んでくれ
后へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
右へ进んでくれ
左へ进んでくれ

⑳走到该门前调查，开始解谜。解谜的方法为，以当前房间为起点，依次按照“左→下→右→上→下→左→右→上”的顺序换房间，就可使门打开。

㉑宝箱，获得善&玲的武器“ガムボ–ル”。

最终怪

BOSS由一名医生和两个护士组成，从左到右“おとなしいナ–ス”的弱点是冰，“优しいドクタ–”的弱点是风，“世话好きなナ–ス”的弱点是火。“おとなしいナ–ス”会使用回复魔法，最先将其击破；接下来击破使用辅助魔法的“世话好きなナ–ス”，最后击破中间的“优しいドクタ–”。“优しいドクタ–”的攻击力还是比较高的，尤其在チャ–ジ以后，我方一定要让其他角色对主人公使用ボディシ–ルド（推荐アイギス），防止队伍被秒。毒攻击在本战中仍旧很实用，一旦令BOSS中毒，每回合可扣减其400多HP。BOSS战结束获得“折れた体温计”。BOSS战后获得物品“ひとすじの发”并触发对话，选项“怖すぎる”意为“好恐怖”，“なんでこんなものが？”意为“为什么会有这种东西？”

雪子表示天鹅绒房间的门又打开一扇，回应“あともう少しだ”是“还差一点了”，回应“终わりが见えてきた”是就快结束了。



《P4》线

玲听到不明呼唤，“もちろん、一绪に归ろう”是“当然要一起回去”，“落ち着け”是“冷静下来”。推理出这个迷宫中也许除了主角一行外，并不存在善和玲以外的第三人，回应“そうかもしれない”是“说不定是这样”，回应“そんなはずはない”是“不可能”。天鹅绒房间剧情结束后，完二把天田带走，阳介向主人公询问意见，回答“见に行こう”是“去看看吧”，回答“放つておこう”是“不用管他们”。阳介表示完二意外地很会照顾人，回答“意外でもない”表示并不意外，“惊いた”表示觉得意外，“カッコつけてた”表示完二以前只是不擅于展示自己。

《P3》线

钟声响起后，玲似乎因为听到了什么声音而感到不安，选项“大丈夫だ”意为“不要紧的”，“落ち着いて”意为“冷静点”。之后善怀疑这个学校其实是由玲的心中所想而制造出来的，选项“玲が作つた？”意为“玲制造的？”，“飞跃しすぎでは？”意为“太不符合常理了？”

从天鹅绒房间出来后，主人公在一旁听同伴们闲聊，选项“闻いてた”意为“一直在听”，“闻こえてた”意为“不小心听到了”。接着主人公对由加莉的解释做出回应，选项“ありがとう”表示感谢，“照れる”表示害羞。之后久慈川表示自己是不是说了多余的话，选项“そんなことない”意为“没那回事”，“余计だつた”意为“是很多余”。

稻羽乡土展

第一夜

该迷宫由两种F.O.E，蓝色的组头不会移动，但当玩家点亮火把（たいまつ）后，在火熄灭前会一直躲避玩家。黄色的小若众平时按通常路线巡逻，当当玩家点亮火把后会追着玩家跑。另外在RISKY难度下，点亮火把时被小若众追踪时如果踩地雷遇杂兵，小若众也会作为杂兵的增援参战，非常凶险。因此在需要摆脱小若众的地形里，建议先把遇敌指示灯刷成蓝色，再使用“魔散の护符”以确保安全。火把点亮后，玩家移动到第十步时熄灭，需要在未来的九步里找到迷宫里的篝火，精确接力火种的机关。只有在火把点亮时才能穿过写着“封”字的门。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
バトルフォート	冰・暗	坏	白狮轮の鬣・白狮轮の欠片・白狮轮の车轴
浅薄の翁	雷	火・冰	翁の欠片・翁の半键・翁の杖
招きの女御	火	风	柳女の欠片・柳女の着物
钢铁のギガス	风	斩・突	铁腕の欠片・铁腕のマスク
ハッピ-ジエ-ン	暗	光	锁人のバネ・锁人の欠片
アイアンダイス	雷・光	斩・突・火・风	赛の欠片・赛の目
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
组头（FOE）	–	突・冰・雷・风・暗	大吟酿
小若众（FOE）	火	突・光・暗	甘露酒



①调查封印的门。
②点亮火把。
③调查选择“シャドウと战おう”，战胜敌人后触发委托任务“善の欲しいものを闻こ-！”。
④点亮此处的火把。
⑤从此处往上打通密道。
⑥接②处的火，点亮此处的篝火。
⑦能量点，获得“沉香”或“伽罗香”。
⑧先把该区域左侧的F.O.E用火驱赶到上方，然后从⑥处的左侧点火把，点亮此处的篝火。
⑨从篝火点火把，穿过此处封印门。
⑩能量点，获得“沉香”或“伽罗香”。
⑪宝箱，获得美鹤的武器“ビリビリ棒”。
⑫能量点，获得“白檀香”或“伽罗香”。
⑬调查此处追加委托任务“コロちゃんのお散步タイム”。
⑭剧情对话。
⑮委托任务“コロちゃんのお散步タイム”需要到达的位置，不影响主线。
⑯委托任务“コロちゃんのお散步タイム”需要到达的位置，不影响主线。
⑰点亮篝火，再重新接一次火，直线往北走。
⑱点亮篝火，再重新接一次火，直线往北走。
⑲点亮篝火，再重新接一次火。
⑳举着火把驱赶开这里的F.O.E，获得宝箱岳羽的武器“バットボウ”。
㉑用火把点亮此处的篝火。
㉒能量点，获得“白檀香”或“伽罗香”。
㉓《P4》线阳介问主人公和谁一起去了夏日祭，“ちょっと気になる子と”是“和我稍微有兴趣的女生”，“そっとしておいてくれ”是“别操心了”。《P3线》谈论到此处很有夏日祭冀的气氛，选项“来年はこのメンバ-で行こう”意为“明年和这些成员一起去”，“どうでもいい”意为“怎样都行”。
㉔点亮篝火。
㉕点亮篝火。注意点亮好会被F.O.E的小若众追赶，需要灭一次火以后才能继续安全往西走。
㉖点亮篝火。注意点亮后不要瞎逛，直接穿过西侧㉗处的门。
㉘能量点，获得“白檀香”或“伽罗香”。
㉙这里的解谜稍微有些繁琐，在进入该房间前先把遇敌指示灯刷成蓝色，使用好“魔散の护符”后，以下是详细的步骤：a.在该位置点亮篝火；b.后退一步到该位置，引诱下方的黄色F.O.E追上来；c.走到该位置，用篝火点火把，然后一直往南走，把蓝色的F.O.E往上驱赶；d.把蓝色F.O.E驱赶到该位置，然后再到c处点火把，后退一步到e，引诱黄色F.O.E追上来，最后再在c位置接一次火，穿过㉚处的门。
㉛点亮篝火。
㉜点亮篝火。
㉝穿过该门即可前往下一层。

第二夜

这一层出现两种F.O.E，一种是健美肌肉男造型的“あしばや野郎”，当他背对着玩家时不会有任何行动，但一旦正对玩家，就会以每次移动两格的速度靠近，且RISKY难度下一旦踩地雷遇到杂兵，该肌肉男也会强行乱入，“魔散の护符”依然必不可少。另一种是抬着神舆（轿子）的四人组“おまつり野郎”，该F.O.E占地面积非常大，每次转向时身上的矢量会先变向，提示玩家他们接下来往哪边走，而神舆下方的空位是安全的。另外要注意，玩家点亮火把时对这两种F.O.E都会产生影响，肌肉男此时会自行回避玩家。轿夫则是在转向时不再出现矢量提示，需要先把握好他们的行动规律，预判转向位置才能避免撞上。



敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
バトルフォート	冰・暗	坏	白狮轮の髭・白狮轮の欠片・白狮轮の车轴
浅薄の翁	雷	火・冰	翁の欠片・翁の半缠・翁の杖
招きの女御	火	风	柳女の欠片・柳女の着物
钢铁のギガス	风	斩・突	铁腕の欠片・铁腕のマスク
ハッピ–ジェ–ン	暗	光	锁人のバネ・锁人の欠片
アイアンダイス	雷・光	斩・突・火・风	賽の欠片・賽の目
愤怒のキュクロプス	–	光・暗	吊盘の欠片・吊盘の枷・魔封じの吊盘の棘（需要先将其封印）
白银の武者	冰	斩・风	武者の欠片・武者の钵金
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
あしばや野郎（FOE）	火	斩・坏・突・光・暗	光速の面影
おまつり野郎（FOE）	冰・风	坏・火・光・暗	ひょっとこの面



①遭遇肌肉男F.O.E，需要立刻往北穿过门才能安全。
②剧情对话，选择“海边で海水浴！”或“りせと风花がいる所！”能够回复一些HP，但降低SP。建议选择“ク–ラ–の效いた室内！”
③通往上一层的阶梯，需要从上一层点火把，然后返回点燃④处的篝火。
④从这里重新点燃火把。注意在点火前先把房间西南角的密道打通，方便以后攻关。
⑤点亮篝火后触发对话，完二感觉有视线，三个答案分别是阳介、直斗和主人公在看他。下方肌肉男F.O.E出现，往西侧的门逃走。
⑥点亮篝火后点火把。
⑦从南侧（必须！）点亮篝火并点火把。
⑧封印着的门前有一个F.O.E，虽然举着火把可以驱赶它，但直接往门走会将F.O.E卡在门前的格子里，这时需要顺时针绕回7处，再从南侧接一次火，然后贴着北端小路穿过封印门。
⑨从④处点火把后点亮此处的篝火。
⑩点亮篝火并点火把。
⑪点亮篝火并点火把。
⑫从⑨处点火把，穿过该处的门。注意在行走过程中下方会有F.O.E逼近。
⑬调查此处墙壁获得素材“ねじり钵卷き”。如果玩家在前三个迷宫分别获得了“白いバラ”、“ハ–トマ–ク”和“注射器”，那么再加上该道具就能为善&玲的超强装备“クロックハンド”提供素材。该武器不仅攻击力高，还有一定的即死效果。
⑭踏破率100%宝箱，获得“闻きかじりの像”。
⑮穿过这里的密道，前往④处的篝火点火把。
⑯点燃火把后可穿过封印门，不过建议顺便把东侧⑰、⑱、⑲三处的篝火点燃。
⑳该区域有两个肌肉男F.O.E，需要借助火把和F.O.E背对玩家时不会行动的这两个特性来通过㉑处的门，RISKY难度要提前把遇敌指示灯刷蓝并使用“魔散の护符”。具体方法是：先吸引右边的F.O.E来追赶，然后从门退出去到附近的篝火点火把。等右边的F.O.E往回走时，穿过门往前走，吸引左侧的F.O.E来追赶，再次退出门，去点一次火。这时再直接往㉑处的门走过去即可，左侧的F.O.E会避开玩家的火把，而右侧的F.O.E虽然看起来气势汹汹地追过来，但因为地形原因正好被左侧的F.O.E卡住，不用担心。
㉑注意穿过门后不要瞎逛，立即点燃㉒处的篝火，否则又要往回跑一次。
㉓这里有一个太鼓并出现选项，选择“リズミカルに3度叩く”会强制跟五个アイアンダイス战斗，它们会全体自爆，非常麻烦，建议选择“全力で1度だけ叩く”，可获得一个“三寸玉”。
㉔剧情对话，《P4》线讨论完二上大学，“进むべきだ”为“应该去上大学”，“ゆっくり考

えろ”为“慢慢考虑清楚”，“まずは无事に卒业しろ”为“先顺利毕业再说吧”。接着完二问主人公是不是在嘲笑他，“笑うわけがない”为“我怎么会嘲笑你”，“笑われたらやめるのか？”为“你会因为别人的嘲笑就放弃吗？”《P3》线在火堆旁闲谈，选项“頼りないのかも”意为“可能不可靠”，“そんなことない”意为“没那回事”，“顺平は頼りない”意为“顺平不可靠”。

㉕用④处的篝火接力点火，点燃这里的篝火，然后穿过㉖处的封印门。

㉗进入该区域后会被对面的F.O.E追赶，需要先退出一次房间，等F.O.E背对玩家后再通过。

㉘宝箱，获得男性防具“ステルス甚平”。

㉙上锁的宝箱，调查后触发委托任务“シャドウの诘まった宝箱”，领取任务后再返回迷宫调查该宝箱即可完成任务。注意打开宝箱后需要经历5场强制杂兵战。

㉚用⑰处的篝火点燃火把，然后小心地避开F.O.E，点燃此处的篝火。

㉛点燃此处的篝火后重新点火把，从㉜处的楼梯即可到达下一层迷宫。

㉝宝箱，获得雪子的武器“咒扇”。

㉞委托任务“お祭り気分をお裾分けせよ”的目标位置。



第三夜

这层F.O.E的移动方式为斜一格，路线固定，并不会对玩家的行动作出反应。由于在F.O.E区域遇敌时也可能碰到F.O.E乱入的情况，RISKY难度游戏的玩家依旧要带好“魔散の护符”。



敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
マツハフォート	冰・暗	坏・风	狮轮の欠片・狮轮の车轴
浅薄の翁	雷	火・冰	翁の欠片・翁の半缠・翁の杖
钢铁のギガス	风	斩・突	铁腕の欠片・铁腕のマスク
ハッピ-ジェ-ン	暗	光	锁人のバネ・锁人の欠片
アイアンダイス	雷・光	斩・突・火・风	赛の欠片・赛の目
愤怒のキュクロプス	–	光・暗	吊盘の欠片・吊盘の枷・魔封じの吊盘の棘（需要先将其魔封）
白银の武者	冰	斩・风	武者の欠片・武者の钵金
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
情爱の女御	雷	火・冰・光	红叶女の欠片・红叶女の着物
プラチナダイス	冰・暗	斩・坏・突・火・风・光	贵赛の欠片・贵赛の块・贵赛の目
教条の塔	–	坏・光・暗	僧塔の欠片・僧塔の冠・僧塔の眼
愤激の巨兵	雷	–	巨兵の欠片・巨兵の铁槌
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
したたり野郎（FOE）	风	坏・突・火・雷・光・暗	したたる汗

①点燃火把后穿过此门。

②踏破率100%宝箱，获得“白き光轮”。

③能量点，获得“白ユリ”或“白菊”。

④四神解谜的封印门，需要按⑤～⑧的顺序依次穿过玄武、白虎、青龙和朱雀的鸟居才会打开，注意每个鸟居一旦穿过就不能倒回去，否则就要重新走一遍。

⑨剧情对话，触发委托任务“ふさふさな尻尾を入手せよ”。

⑩能量点，获得“白ユリ”或“白菊”。

⑪穿过该门，遇到该层第一批F.O.E，把握好他们的运动轨迹

后通过。

⑫剧情对话，选择“休憩しよう”可回复全员HP，但不回SP。

⑬宝箱，获得善&玲的防具“ツインケーブ”。

⑭能量点，获得“白ユリ”或“白菊”。

⑮四神封印门，按照⑯～⑲的顺序依次穿过玄武、青龙、白虎和朱雀。

⑳宝箱，获得狗的武器“ネムリダケン”。

㉑穿过门后被面具男追赶，选择“左に向かって走る”是向左逃，与男性队员一组，后续选择为“我去”与“完二去”。选择“右に向かって走る”是向右逃，与女性队员一组，后续选择为“我还是有点担心”与“把这些食物都混在一起”后将食物扔出去吸引面具男注意。被女性责怪浪费食物与心意后出现三个选择，依次是“只有这个办法”、“下次你们再做给我吃吧”和“这玩意儿也就这点用了”。剧情后获得贵重品“黑いふんどし”。

㉒四神封印门。

㉓前往上一层迷宫的燃烧的篝火取火，点亮24处的篝火。

㉔前方的F.O.E比较麻烦，当它们的位置排列为区域中(1)、(2)图示时，从该篝火右侧点燃火把，直线前进就能安全到达对面。

㉕点亮此处篝火。当下方的F.O.E排列为区域中(1)、(2)图示时，从该篝火右侧点燃火把，直线前进。(3)和(4)是从下面往上返回时F.O.E的排列方式。

㉖点亮此处篝火，当下方的F.O.E排列为区域中(1)、(2)图示时，从该篝火右侧点燃火把，直线前进。

㉗点亮此处篝火。

㉘～㉛按照顺序依次穿过玄武、朱雀、青龙和白虎四个鸟居，可让㉒处的门打开，即可进入下一层。

㉜宝箱，获得女性防具“スパイクブラ”。

㉝剧情对话，《P4》线：得知《P3》和《P4》的双方阵营的时间轴差了两年，实际《P3》众人应该是《P4》众人的学长。选择“敬语を使おう”是“以后使用敬语吧”，“今さらいい”是“都已经这样了，算了吧”。

《P3》线：顺平认为桐条美鹤表现得很急躁，选项“そうかな？”意为“应该是吧”，“きっと疲れてるんだ”意为“一定是因为太累了”。之后由加莉鼓励大家相互信赖，选项“もっと言え”意为“继续说”，“ゆかりの言うとおりだ”意为“由加莉说得对”，“……”则表示沉默。之后《P4》主角插入并解释了同伴的重要性，桐条美鹤则提到要怎样增加同伴间的信赖关系，选项“これからはもっと話し合おう”意为“今后多交谈”，“アイデア募集！”意为“募集想法！”。

第四夜

这层的解谜并不如第三夜复杂，但路途很长。玩家要按照朱雀、玄武、青龙、白虎的顺序依次正面穿过四个鸟居，最后从正中的楼梯前往最终夜。千万要注意的是，玩家必须一次性地穿过4个鸟居，中途不得回城，否则已经穿过的鸟居会被重置，必须再从头穿过一遍。好在后期可以打通许多抄近路的密道，能在一定程度上减少重复劳动。RISKY难度下如果被F.O.E卡在了地形的死角不得动弹，被迫回城也是无奈之举。



敌人资料

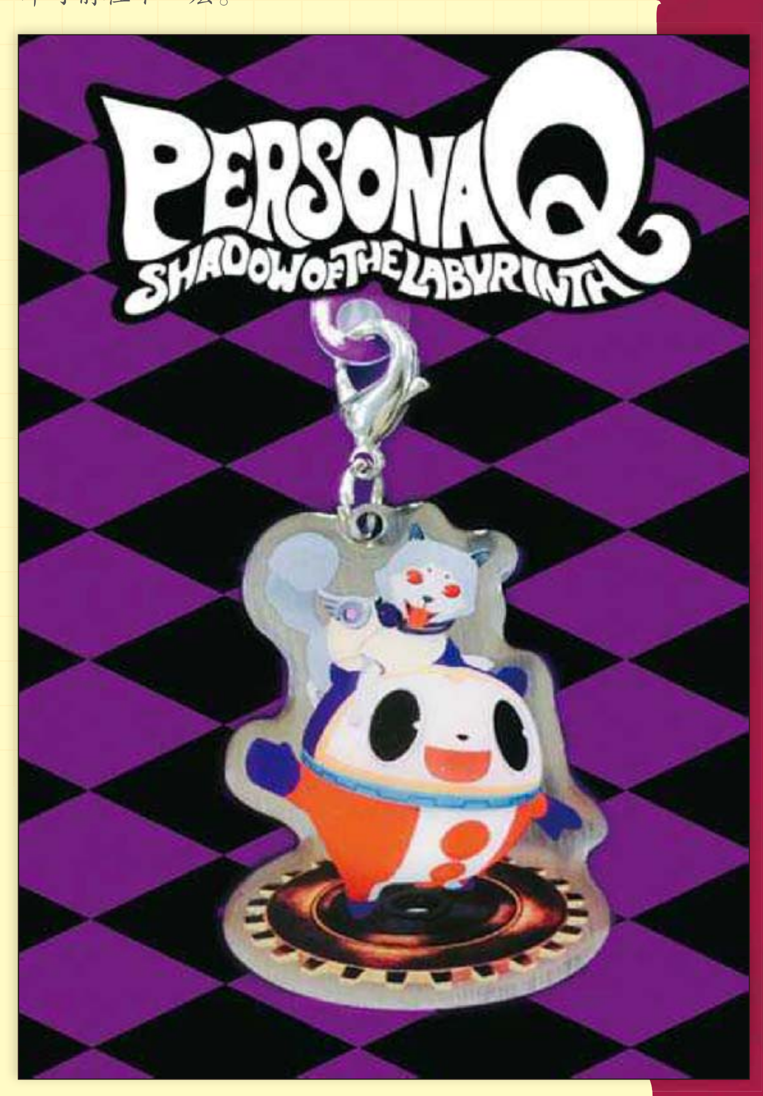
名称	弱点	耐性	素材
轻举の翁	火	雷・风・暗	绿翁の欠片・绿翁の半缠
惜爱の女御	雷	火・冰・光	红叶女の欠片・红叶女の着物
マツハフォ－ト	冰・暗	坏・风	狮轮の欠片・狮轮の车轴
ハッピ－ジエ－ン	暗	光	锁人のバネ・锁人の欠片
アイアンダイス	雷・光	斩・突・火・风	赛の欠片・赛の目
愤怒のキュクロプス	–	光・暗	吊盘の欠片・吊盘の枷・魔封じの吊盘の棘（需要先将其魔封）
白银の武者	冰	斩・风	武者の欠片・武者の钵金
プラチナダイス	冰・暗	斩・坏・突・火・风・光	贵赛の欠片・贵赛の块・贵赛の目
教条の塔	–	坏・光・暗	僧塔の欠片・僧塔の冠・僧塔の眼
愤激の巨兵	雷	–	巨兵の欠片・巨兵の铁槌
不灭のギガス	风	斩・突・冰	豪腕の欠片・豪腕のマスク
全盛の手	–	全属性	全盛の欠片
组头（FOE）	–	突・冰・雷・风・暗	大吟酿
小若众（FOE）	火	突・光・暗	甘露酒
あしばや野郎（FOE）	火	斩・坏・突・光・暗	光速の面影
おまつり野郎（FOE）	冰・风	坏・火・光・暗	ひょっとこの面
したたり野郎（FOE）	风	坏・突・火・雷・光・暗	したたる汗



⑲当地图中的F.O.E处于(1)和(2)两个位置时穿过此门，往上可顺利突破。
⑳穿过该门后，到⑰处的篝火接火。
㉑穿过封印门。
㉒从北侧穿过青龙鸟居。
㉓抽签，按吉、凶、大吉、大凶的顺序依次获得500块钱、与杂兵战斗、与“全盛の手”战斗、与杂兵战斗。
㉔返回中央区域，从该篝火接火，往左到达白虎区域。
㉕踏破率100%宝箱，获得“黒き暗轮”。
㉖触发委托任务“试作品の矢を回收してほしい”。

①先返回第三夜，把通往第四夜楼梯附近的篝火点燃，然后下到第四夜，点燃此处的篝火。顺便再把中央区域西、北、东三个方向的篝火都点燃。
②打开封印门，进入下方的朱雀区域。
③宝箱，获得男性角色的防具“龙鳞”。
④利用密道将1处的火接到这里，点燃篝火。然后从篝火的右侧接火，算准F.O.E的行动轨迹，沿直线往右穿过单向密道。
⑤点燃篝火。
⑥点燃篝火。
⑦点燃篝火。
⑧往右走穿过朱雀的鸟居。中途有一个通向上方的密道，考虑到以后可能会因为走错路而被迫出迷宫，需要重新走朱雀，建议先将该密道打通。当然打通密道会导致火把熄灭，需要再回头接一次火。
⑨从此处接火，向上穿过封印门到达玄武区域。
⑩点燃此处的篝火。
⑪绕过抬轿的F.O.E穿过此门，这一区域的F.O.E行动覆盖面非常广，好在行动很有规律，玩家可以先将位置调整好，自己站在（0）处时，若F.O.E刚好停在(1)和(2)的位置上，就可以顺利通过。中途也可以向右拐到⑫处获得饰品“鸣神のブローチ”。
⑬利用下方的密道点燃此处篝火。
⑭玄武鸟居所在。举着篝火从左侧绕到该位置的北面，然后往下穿过玄武鸟居。返回中央区域。
⑮点燃火把往东进入青龙区域。
⑯点燃篝火。
⑰点燃篝火。
⑱宝箱，获得《P4》主人公的武器“ハリセン”。

㉗宝箱，获得道具“ソウルフード”。
㉘点燃篝火。之后调整到篝火的左侧，将组头F.O.E驱赶到上方，火熄灭后返回一次，继续接火驱赶，直到肌肉男F.O.E绕着它跑为止。
㉙从南侧穿过此处的白虎鸟居，返回中央区域后即可前往下一层。



最终夜

与おともだち的兔子怪发生BOSS战。BOSS每回合行动两次，物理攻击很高，需要用“牙砕き”或“タルンダ”降低其攻击力。该BOSS没有弱点，对毒和诅咒的抗性也很高，没有很针对的战术，注意保证每位队员的存活，一旦有人阵亡很可能就崩盘。BOSS的HP被打倒0后会使用“食いしばり”复活一次，中后期BOSS会使用将全员吼倒的“大声”，虽然没有攻击力，但是会让我方处于无法行动的无防备状态，遭到“ラビットフット”的痛击，虽然命中率低，但依然有秒杀主人公的可能。在发动“大声”的前一回合，BOSS会出现“大きく息を吸い込む”的消息提示，只需让我方全员防御，就可不受“大声”的击倒效果影响。BOSS战结束后获得“手縫いのチョッキ”。

BOSS战结束后玲对自己的悲惨命运提出人生疑惑，《P4》线为“みんな一绪だ”是“大家都和你一样”，“谁も答えを持ってない”是“谁都没有答案”。善的发言结束后，询问主人公一行是否留下，“当然だ”是“当然”，“みんなそう言ってる”是“大家都是这个意思”。《P3线》为玲不想面对现实，选项“仕方が无い”意为“没办法”，“谁もが同じ运命だ”意为“谁都是相同的命运”，“……”表示沉默。再次大段剧情后，善问主角是否愿意跟自己一起去救玲，选项“分かった”意为“明白了”，“今さら言うな”意为“答案不是很显然吗？”

天鹅绒房间，玛格丽特询问主人公是否从打开的门离开，选择“玲を助ける”是“要去救玲”，“もうちょっと后で”是“还要稍等一会”。讨论善的存在时，“クロノスとは？”是“克罗诺斯是？”，“死神だとか……”是“他自称是死神……”。最后玛格丽特要求主人公救出玲，选择“分かった”是“明白了”，选择“约束する”是“我保证”。



时计塔

1阶

这层的F.O.E是沿直线可冲刺多个格子的蜘蛛，只要留心它的面向，回避掉其即将行进的直线即可。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
カのヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔・黒い炮座の车轮（以暗属性令其即死）
精神のダイス	暗	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ-ドライブ	风	斩・坏・冰	圣甲骑の欠片・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
见张る者（FOE）	雷	斩・突・风・光・暗	复眼



1. 调查得知门的构造。
2. 能量点，获得“浊った水晶”。
3. 调查发现齿轮。
4. 踏破率100%宝箱，获得贵重品“伤が入ったレンズ”。
5. 剧情对话，善表示既然活着，理应不需要再得到他人的认可，《P4》线为“それでも谁かに认められたい”为“人总希望被某个人认可”，“谁も一人では生きていない”为“谁也无法一个人活下去”。《P3》线为“许可されたい”意为“需要别人的许可”，“别にいらない”意为“不需要”。
6. 调查后追加委托任务“想い出を取ってきて”。
7. 上锁的宝箱，调查追加委托任务“THE 知恵比べ”。
8. 宝箱，获得防具“カイザ-ア-マ-”。
9. 通向2阶的楼梯。

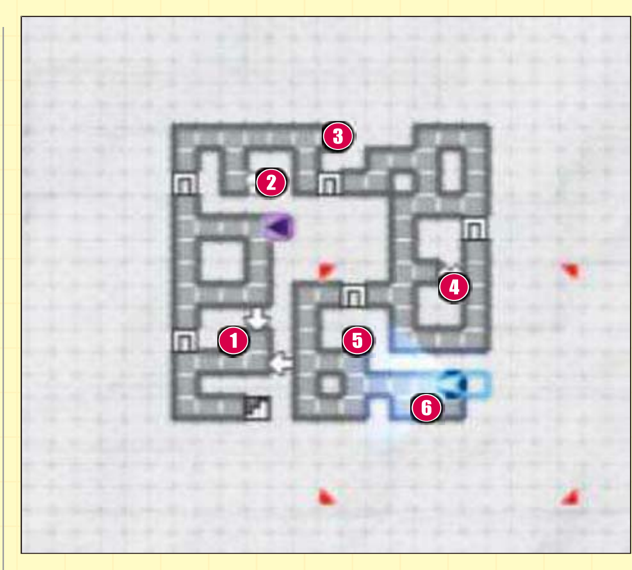
2阶

善恢复记忆后并没有消除玲和这个世界，选择“どうしてだ？”是询问原因，“善は変わったんだ”是“善已经不是原来的那个善了”。这层的F.O.E是能够浮空移动的收割者，其特性是每走两步会停一步，在直线上肯定追不上玩家，但迷宫中有不少死角，而且F.O.E会自动选择较近的路途来追赶，因此有时不要跟它把距离拉得太远，走走停停，甚至故意往后退一步，保证它紧紧跟在玩家身后是最安全的。



敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
カのへカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔
精神のダイス	暗	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ–ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
刈り取る者（FOE）	–	光・暗	死神の号令



❶踏破率100%宝箱，获得“深渊の镜”。

❷委托任务“THE 知恵比べ”的指定宝箱，上面写着平假名“け”。

❸调查获得“余った齿车”，把它安到1阶地图的右下角格子里，可获得饰品“デルタドライブ”。

❹需要先到西侧打通密道，然后将F.O.E吸引到东侧的长廊上，从东侧穿过密道即可前往3阶楼梯。

❺宝箱，获得善的防具“タフネスシャツ”。

❻能量点，获得“ひび割れた水晶”或“汚れた水晶”。

3阶

这层迷宫中新增了写有数字的地板，可短时间内升起挡路的铁栅栏，数字代表玩家“踩上去以后行走多少步，铁栅栏会重新落下”。

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
カのへカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔
精神のダイス	暗	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ–ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
刈り取る者（FOE）	–	光・暗	死神の号令

❶踩上这里的数字地板。

❷踩上这里的数字地板。

❸在六步以内穿过铁栅。

❹委托任务“THE 知恵比べ”的指定宝箱，上面写着平假名“い”。



❺剧情对话，《P4线》询问玩家对完二的看法，“男らしい”为“很爷们”，“可愛い后辈”为“可爱的学弟”，“……どういう意味で？”为“你问这话什么意思？”之后阳介询问自己是不是笑得很轻浮，“してる”是“很轻浮”，“それほどでもない”是“也没到轻浮的地步”，“カッコイイ”是“其实挺帅气的”。阳介表示自己的优点也许是受伙伴们的影响，“そうだな”是“没错”，“他にもいいところはある”是“你也有其他优点”，“俺の评价を闻いてな

い！”是“你还没听我的评价”。

《P3》线美鹤对自己和同伴之间的隔阂进行反省，选项“どーんと行け”意为“放手去做”，“どーんと来い”意为“放马过来”。为了更好地消除大家的隔阂，主人公提议：选项“まずはパーティだ”意为“首先来办个聚会”，“色々游びに行こう”意为“一起到处玩”，“隐し事は无いしだ”意为“凡事都不隐瞒”。之后美鹤对主角担任领队的能力表示肯定，并让主角继续担任好领队一职，选项“分かった”意为“明白了”，“面倒だ”表示嫌麻烦。



6 从这里往东穿过密道，走到右上角的数字地板上。

7 在十二步以内通过此处铁栅。

8 能量点，获得“ひび割れた水晶”或“汚れた水晶”。

9 按下此处按钮。

10 宝箱，获得防具狗的防具“犬用コスモウェア”。

11 通往4阶的阶梯。

12 按下此处的按钮可令 13 处升起障碍物，阻挡左侧的履带。

14 宝箱，获得防具“クォーツメイル”。

15 踏破率100%宝箱，获得“魔除けの银锡”。

注：以上 12 ～ 14 处所在区域需要从4阶绕行过去。

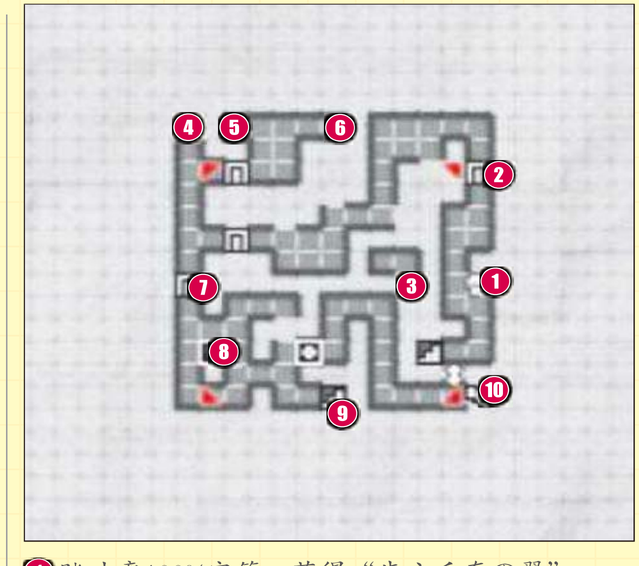


4阶

敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔
精神のダイス	暗	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ-ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
刈り取る者（FOE）	–	光・暗	死神の号令





1 踏破率100%宝箱，获得“齿亡舌存の翼”。

2 穿过门后躲避掉两个F.O.E。

3 中途可以通过密道获得此处的宝箱，女性防具“金刚铭仙”。

4 宝箱，获得善的防具“カオスローブ”。

5 剧情对话。

6 能量点，获得“钝白のゼンマイ”或“金色のゼンマイ”。

7 穿过此门。

8 利用障碍物绕开F.O.E。

9 这里的楼梯可以下到3阶，探索之前西南方未能到达的地区。

10 通过5阶的楼梯。

5阶

这层没有F.O.E，许多履带地板会导致玩家走不少弯路，要达成100%还是要稍微花一点时间，按照地图上的路线走即可最快到达目的地。

敌人资料

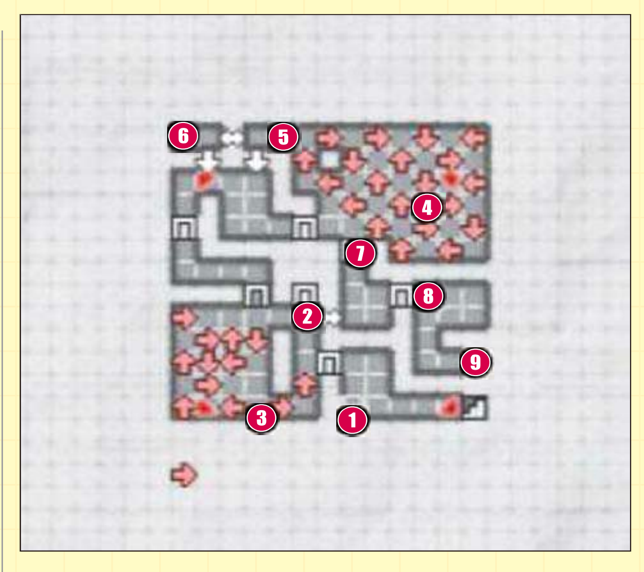
名称	弱点	耐性	素材
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
哀のヘカトンケイル	雷	坏・突・冰	白木马の欠片・白木马の手枷
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔・黑い炮座の车轮（以暗属性令其即死）
真红の炮座	冰	斩・突・火・风	红炮座の欠片
精神のダイス	–	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
バスタ–ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片

❶踏破率100%宝箱，获得饰品“铁制のペンダント”。

❷剧情对话，天田乾疑惑完二在直斗面前很拘谨，“气のせいじゃないか？”是“错觉吧？”，“大人になれば分かるさ”是“等你长大就明白了”。调查完毕后5阶～1阶的电梯可以使用。

❸踩上此处的数字地板，按照箭头路线穿过上方的门。

❹踩上此处的数字地板，按照箭头路线穿过❺处的铁栅。



❻踩上此处的数字地板，按照箭头路线穿过7处的栅栏。

❽剧情对话，《P4》线为千枝表示自己一直保护雪子，希望有天雪子也能保护自己。“良い关系だな”是“你们关系真好”、“一绪に成长していけばいい”是“你们一起成长就行了”。《P3》线为顺平评论桐条美鹤的改变，选项“确かにそうだ”意为“确实如此”，“忘れてた”意为“忘了”，“可爱いところもある”意为“也有可爱的地方”。之后顺平和由加莉感叹因为以前没有真正和前辈或家里人交流，导致对对方的不理解，选项“ぶつからないと变わらない”意为“不发生冲突是不会有改变的”，“气づけて良かった”意为“能意识到这点就好”。由加莉感谢教会她许多东西的大家，不过本人却因为反过来感谢自己的山岸风花而害羞，选项“どうして？”意为“为什么？”，“仆からも、ありがとう”意为“我也表示感谢”。

❾通往6阶的阶梯。

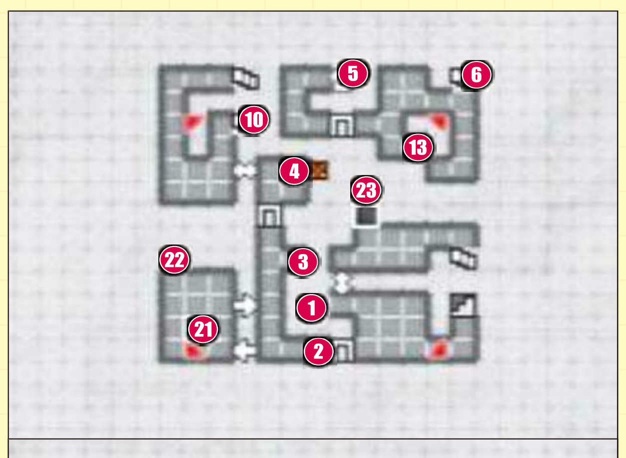
6阶～7阶

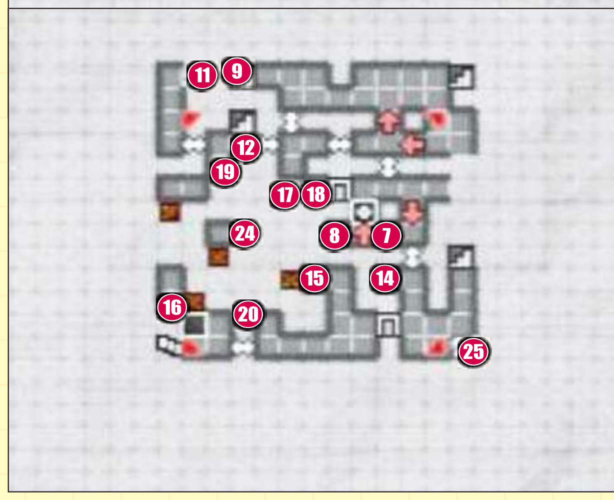
这两层迷宫的联动性较高，需要经常来回穿行，这里放在一起介绍攻略方法。这两层出现了帮玩家摆渡过深渊的吊舱，吊舱沿直线前进，中途无法变换方向，遇到陆地后会停下来。



敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
スロ–タ–ドライブ	冰	斩・坏・风	红甲骑の欠片・红甲骑の剑片・红甲骑の脚车轮
バスタ–ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
哀のヘカトンケイル	雷	坏・突・冰	白木马の欠片・白木马の手枷
不屈の骑士	风・光	斩・坏・暗	骑士の欠片・骑士の手纲・骑士のランス
精神のダイス	–	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔・黑い炮座の车轮（以暗属性令其即死）
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
真红の炮座	冰	斩・突・火・风	红炮座の欠片・红炮座の炮塔
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
刈り取る者（FOE）	–	光・暗	死神の号令





①踏破率100%宝箱，获得“白刃鸟の羽根”。

②剧情对话，《P4》线：白钟直斗佩服桐条美鹤的胆识和魄力，“そうかもしれない”是“也许像你说的那样”，“悩みは人と比べられない”是“家家都有本难念的经”，“直斗にしかできないことがある”是“有些事情也是只有直斗你才能做到的。”白钟直斗表示要感谢那些给予自己成长机会的人，选择“そうだな”是表示赞同，“ありがとう”是表示感谢。

《P3》线：发现天田乾一脸思索的样子，选项“どうした？”意为“怎么了？”，“どこか痛い？”意为“哪里痛吗？”之后提到同伴的信赖问题，天田问到自己也算是同伴么，选项“もちろんだ”意为“当然了”，“違うのか？”意为“难道不是吗？”然后Aegis说出了鼓励天田的话，不过在表达上出现了问题，天田则理解为了另一个意思，选项“深く考えるな”意为“你想多了”，“アイギスの言うとおりだ”意为“Aegis说得没错”。接着Aegis问主人公，是否改变就意为着成长，选项“きっとそうだ”意为“一定是这样”，“変わりたいの？”意为“你也想改变吗？”最后Aegis表示自己是机械无法改变，但如果有所改变就能成长的话，她希望和大家一样发生变化，选项“きっと変われる”意为“一定会变化的”，“みんなで成長していこう”意为“大家一起成长吧”，“カスタマイズしてもらえ”意为“让人帮你改装一下”。

③剧情对话。

④由该点乘坐吊舱到达对面。

⑤上锁的箱子，追加委托任务“あの宝箱を开けるのはあなた”。

⑥前往7阶。

⑦按下此处的按钮。

⑧踩上此处的数字地板，按照箭头路线穿过上方的铁栅，顺便将中途的密道打通。

⑨前往6阶。

⑩前往7阶。

⑪宝箱，获得男女通用防具“エナジーアーマー”。

⑫穿过密道，然后从东北角的楼梯前往6阶。

⑬由此处乘坐吊舱到达南边，由东南角的楼梯前往7阶。

⑭回复点，不过玩家需要先正确回答出之前取的队伍名。

⑮乘坐吊舱到达对面。

⑯乘坐吊舱到达对面，然后从⑮的位置往下乘坐吊舱，把它停在⑰位置。

⑱绕到此处，乘坐⑰位置的吊舱到达对面。

⑲绕到此处，乘坐吊舱往南。

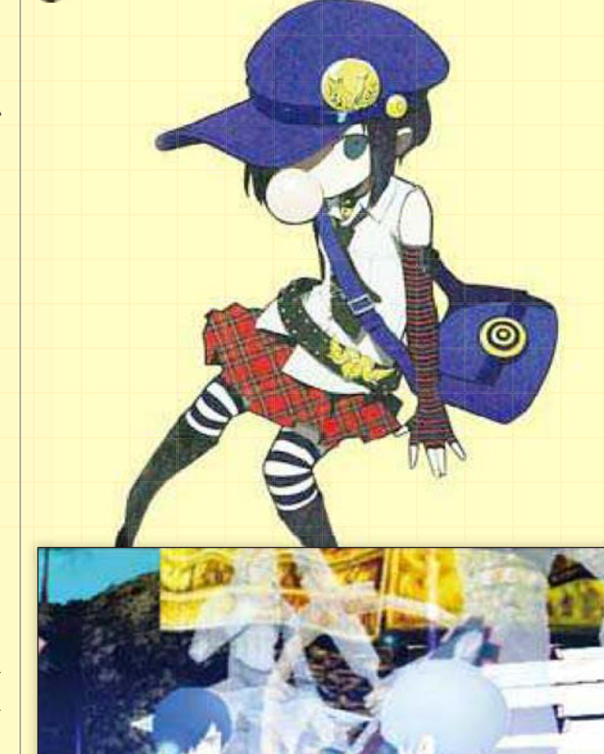
⑳按下按钮，可让㉑位置的障碍物升起，帮助玩家摆脱该区域的F.O.E.

㉒宝箱，获得技能卡片“五月雨斩り”。

㉓宝箱，获得“メトロアーマー”。

㉔宝箱，获得饰品“重いリストバンド”。

㉕踏破率100%宝箱，获得“ヘルメット”。



8阶～9阶

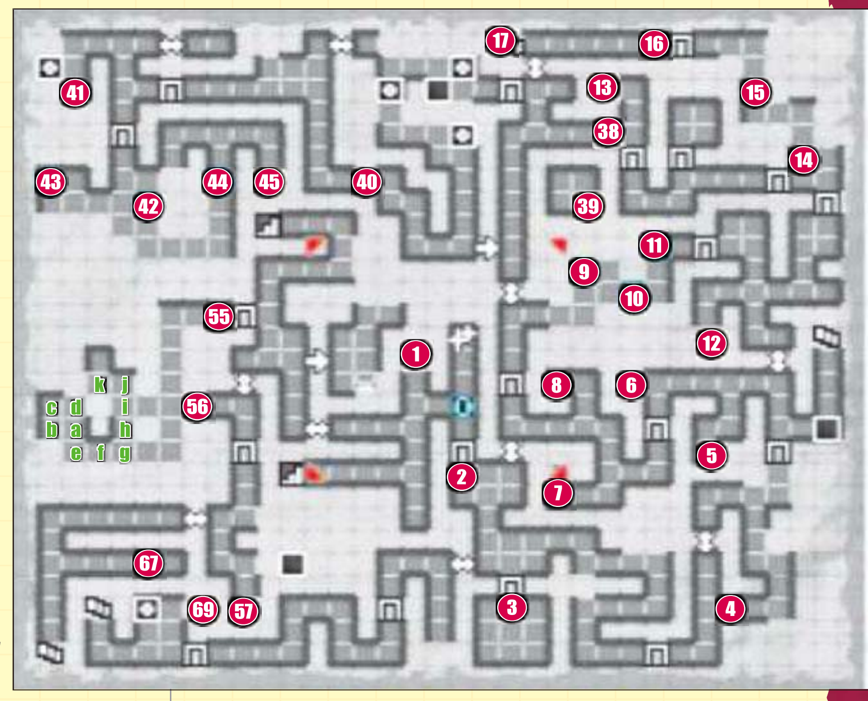
第一次看到蜘蛛巢，“行こう”是“走吧”，“心の准备が……”是“还没做好心理准备”。



敌人资料

名称	弱点	耐性	素材
キングキャッスル	雷・暗	斩・突・光	城砦の欠片・城砦の瓦砾
スロ－タ－ドライブ	冰	斩・坏・风	红甲骑の欠片・红甲骑の剑片・红甲骑の脚车轮
バスタ－ドライブ	风	坏・冰	圣甲骑の欠片・圣甲骑の脚车轮・光る圣甲骑の齿车（以光属性令其即死）
ミノタウロス壹号	火	坏・突	牛头の欠片・牛头の锁
哀のヘカトンケイル	雷	坏・突・冰	白木马の欠片
不屈の骑士	风・光	斩・坏・暗	骑士の欠片・骑士の手纲・骑士のランス
精神のダイス	–	斩・突・火・冰・雷・风・光	赛轮の欠片・赛轮の块
均衡の巨人	冰	斩・坏・突	巨人の欠片・巨人の剑片・贯かれた巨人の剑（以突属性将其打倒）
力のヘカトンケイル	冰	坏・突・雷	黑木马の欠片・黑木马の锁
魔弹の炮座	火	斩・突・冰・风	炮座の欠片・炮座の炮塔・黑い炮座の车轮（以暗属性令其即死）
荣华の手	–	全属性	荣华の欠片
真红の炮座	冰	斩・突・火・风	红炮座の欠片・红炮座の炮塔
咒いのダイス	光	光以外	赤赛轮の欠片・赤赛轮の块
紫のシジル	火	冰・雷・风・光・暗	符师の杖・符师のマント・符师の杖
刈り取る者（FOE）	–	光・暗	死神の号令
捕らえる者（FOE）	雷	斩・突・风・光・暗	络みつく糸
见张る者（FOE）	雷	斩・突・风・光・暗	复眼

8阶



①能够直接前往1阶和5阶的电梯。

②穿过该门后F.O.E会向玩家靠近，暂时逃到下面的小房间里。

③在小房间里左右移动，一直等F.O.E回到原来的位置上。

④出小房间后以最短路径穿过此门，必定会跟F.O.E擦肩而过，但放心不会遭遇。

⑤调查后追加委托任务“荣华の欠片を入手せよ”。

⑥踏破率100%宝箱，获得“洗气瓶”。

⑦宝箱，获得女性防具“破天の薄衣”。

⑧剧情对话。

⑨～⑪按照此顺序可顺利摆脱F.O.E到达上方。

⑫宝箱，获得善的防具“ファントムメイル”。

⑬宝箱，获得饰品“跃动の腕轮”。

⑭～⑮按照此顺序可摆脱F.O.E。

⑯《P4》线小熊表演大变活人，回答“それ、もう见た”是“早就看过了”，“すごいな－”是“真厉害”。直斗表示期待今后自己的变化，“一緒に変わっていこう”是“我们一起成长变化吧”，“直斗はそのままでいい”是“直斗保持现在这样就行了”，“これからもよろしく”是“今后也请多关照”。



《P3》线谈论到吃东西的话题，桐条美鹤问自己在屋顶吃章鱼烧是否很奇怪，选项“おかしい”意为“奇怪”，“おかしくない”意为“不奇怪”。之后讨论到聚会时大家想吃的东西，选项“フレンチのフルコ－スで”意为“法式西餐”，“おふくろの味で”意为“有妈妈味道的东西”，“何でもいい”意为“都可以”。

⑰上阶梯前往9阶。



48～50严格按照这三个格子的位置前进，穿过下方的门。
51宝箱，获得男女通用防具“禍避けのケープ”。
52剧情对话。
53能量点，
54从此处乘坐吊舱，到达8阶。

8阶

55穿过此处的门。在该区域按照a、b、c、d、e、f、g、h、i、j、k的顺序踩到房间上方写着数字“12”的地板上，然后以最短路径走到56处。
57前往9阶。

9阶

18宝箱，获得男性防具“ジーザスガード”。
19乘坐吊舱往南。
20乘坐吊舱往东。
21能量点，获得“回らない三番车”。
22按下此处按钮。
23乘坐吊舱往南，之后依次乘坐必经之路上的两个吊舱。
24到达此处后往上，穿过门。
25从此处乘坐吊舱往东。
26踏破率100%宝箱，获得“ロ寄せの像”。可顺便打通该房间西侧的密道。
27乘坐吊舱往北。
28乘坐吊舱往西。
29乘坐吊舱往南。
30乘坐吊舱往西。
31乘坐吊舱往西。
32乘坐吊舱往北。
33按下此处的按钮。
34乘坐吊舱往东。
35乘坐吊舱往南。
36宝箱，获得男性防具“ギアアーマー”。
37上阶梯前往8阶。

8阶

38通过此处。
39宝箱，获得“石祓アミュレット”。
40绕过F.O.E穿过此门。
41调查追加委托任务“善の葛藤、その理由”。
42～44按顺序走到蜘蛛网上，可摆脱F.O.E。
45从楼梯前往9阶。

9阶

46从此处乘坐吊舱，按路线到达47位置。

9阶

58调查选择“手を伸ばしてみる”。
59乘坐吊舱往东。
60调查选择“いじる”，之后返回58处可以获得道具“カエレール”。
61以此为起点，按照地图上的路线穿过62处的门。
63宝箱，获得道具“ソーマ”。
64按下此处按钮。
65能量点，获得“回らない二番车”或“回らない香箱车”。
66前往8阶。

8阶

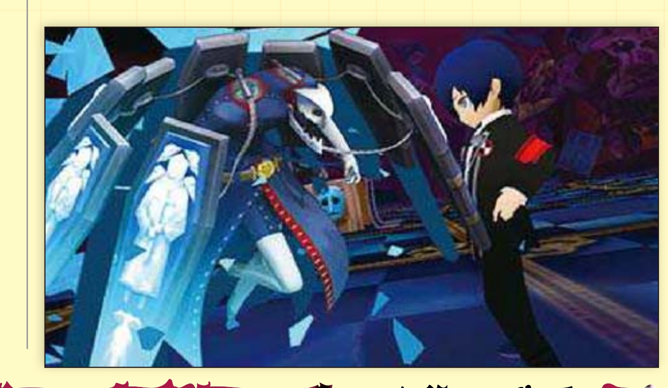
67按下此处按钮，让障碍物降下。返回9阶。

9阶

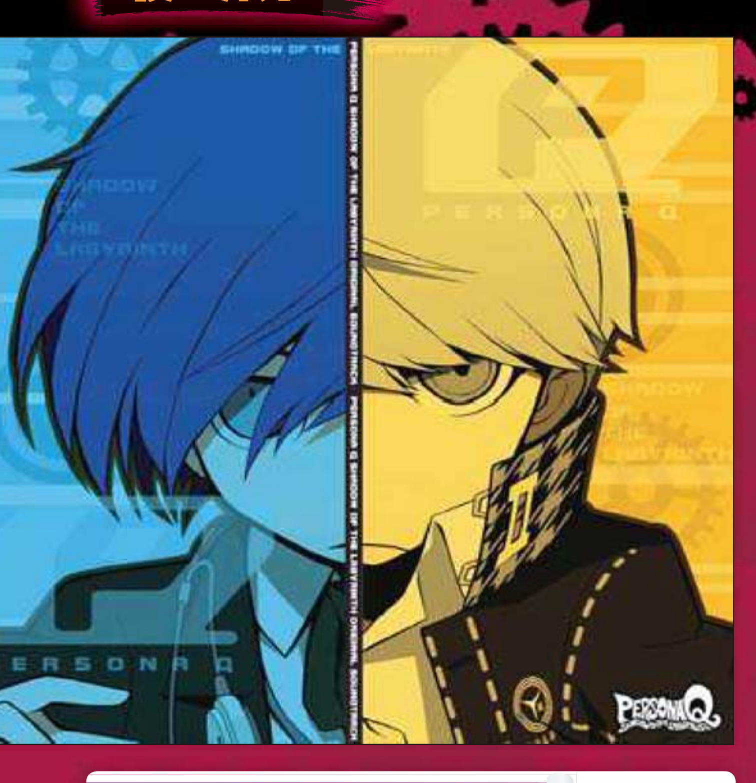
68前往8阶。

8阶

69宝箱，获得“光明波”。不过拿该宝箱的条件是9阶的同位置的障碍物降下，需要通过密道返回取。
70由此处阶梯上到9阶，一直前行便可面对最终BOSS。BOSS前有迷宫记录点。



最终阶



最终战是两场连续战斗，建议多准备些SP补给，并且全员最好都有复活技能。

第一场战斗的敌人是蜘蛛，蜘蛛本体攻击力并不高，也没有什么棘手的技能。每过几个回合蜘蛛就会使用4只腿防护本体，4只腿分别为四大基本属性，将它们全部破坏掉后就可以对本体进行攻击。有一点需要注意，每一只腿被破坏后经过固定的回合数就会再生，而玩家若没有同时破坏掉全部的腿，是无法攻击本体的。因次进攻时注意控血，做到某一回合能同时将腿全部破坏。

第二场战斗就是最终BOSSクロノス，一开始它就会使用特有的技能“刻命の齿车”，这个技能发动后我方全员头像上会出现随机数字，数字会随着回合的经过而减少，至0时角色死亡。此技能无法回避，玩家只能使用复活道具或是复活魔法来增加角色的数字数值，延迟死亡时间。

除此之外BOSS还有2个特殊技能，分别是“时の跳跃”和“时の停留”。时の跳跃会让时间往前推行，也就是一下子让死亡数字减少2，最高难度中队长一旦死亡就会game over，因此队长的数字至少要保持在3以上才会比较安全；时の停留是BOSS大输出技能，这个技能可以让BOSS连续攻击四次，威胁性很大。发动时の停留的前一回合会有提示，若对自身防御力和血量没有自信的话，下一回合建议集体采取防御。

BOSS战前《P4》线

“心を尽くせばいい”是“只要尽到心意就可以了”，“まずは谢れ”是“先道个歉吧”，“分からない”是“我也不明白”。

“そうかもしれない”是“也许是吧”，“分からない”是“我也不明白”，“そうは思わない”是“我不这么想”。

“自分を信じろ”是“相信自己”，“仲间を信じろ”是“相信同伴”，“俺を信じろ”是“相信我”。

BOSS战前《P3》线

“‘ごめんなさい’”意为“向玲‘道歉’”，“何でもいい”意为“怎样都行”，“善次第だ”意为“就看善的了”。

“きっとそうだ”意为“一定是这样”，“分からない”意为“不知道”，“自己の考えは违う”意为“和我想的不一样”。

“自分を信じろ”意为“相信自己”，“仲间を信じろ”意为“相信同伴”，“仆がついてる”意为“我在你身边”。



BOSS战后《P4》线

“そうだ”是表示肯定，“立派に生きた”是“好好地活过一生”。

“そっちこそ”是“你那边才是”，“お世话になりました”是“承蒙你关照了”。

回到学校后，“觉えてる”是“我记得”，“そうだっけ？”是“有这回事？”

ごーこんきつさ内，“とても乐しかった”是“这是一段很开心的冒险”，“ちょっと疲れた”是“有点累了”，“物足りない”是“完全还没冒险够”。

放课后恶灵クラブ内，“怖いな”是“真可怕啊”，“あ、うん…”是表示迟疑的肯定。

フードコート内，“お疲れさま”是“大家辛苦了”，“みんなで归ろう”是“大家一起回去吧”。

天鹅绒房间前，“きっと忘れない”是“肯定不会忘记的”，“また会える时が来る”是“还有再见的时候”。

天鹅绒房间内，“地图？”是询问地图，“何に使うんだ？”是询问地图拿来做什么。

制作人名单完毕后，“菜々子も行く？”是“菜菜子也去吗？”，“菜々子は何するの？”是“菜菜子去做什么？”

BOSS战后《P3》线

“そう思う”意为“没错”，“立派に生きた”是“好好地活过一生”。

“した”意为“传达到了”，“するわけない”意为“传达不到”。接着《P4》男主角感谢一路引领大家前进的主人公，选项“本当に疲れた”意为“真的很累”，“全然平气だ”意为“这不算什么”。

回到学校后，“みんなで回ろう”意为“大家一起去”，“二人で行こう”意为“两人一起去”，“风花は留守番だ”意为“风花留下看家”。

ご–こんきつさ内，“おかげさまで”意为“多亏了你”，“大变だつた”意为“很够呛”，“まだまだ乐しい”意为“还不够高兴”。

放课后恶灵クラブ内，“确かに怖がつてた”意为“确实很恐怖”，“后ろに谁かいる”意为“有谁在你后面”。

フ–ドコ–ト内，“大したことはしてない”意为“这不算什么大事”，“归つて寝たい”意为“回去了想好好睡一觉”。

天鹅绒房间前，“いつかまた会える”意为“总有一天会再见的”，“そこを何とかして”意为“能不能想想办法”。

天鹅绒房间内，“地图？”是询问地图，“いいけど……”意为“可以倒是可以……”。

该线在职员表之后没有对话。



玩后感

10天内要打80小时游戏外带随时用文本记录不能算轻松事，个别迷宫和F.O.E让人很是烦躁，不过通关以后所有的不快也就烟消云散了。本作从二周目开始还有不少隐藏要素等待着大家，Persona的筛选也是大家极为关心的内容，更多深度研究会在下辑《掌机王SP》为大家奉上。



文 kk7 编 白菜 美编 sienna

Guide 攻略透解 Through

PSV

战略角色扮演 S・RPG

超女神信仰 诺瓦露 激神漆黑之心

超女神信仰 ノワ－ル 激神ブラックハ－ト

Compile Heart	日版	2014 年 5 月 29 日
1 人	7344 日元	对应 PSV TV

本作是以独特的游戏业界拟人而闻名的“《海王星》系列”的另类S・RPG最新作。主角变为了海王星的对手，PlayStation的拟人黑姬诺瓦露。在游戏中玩家将成为一名秘书官，辅佐诺瓦露征服整个游戏业界，并最终解除威胁游戏市场界的危机。

系统解析

基本操作

出击准备菜单

出击ユニット：出击准备时才有，配置出击的角色。
装备：调整角色的装备。
战斗配置：调整出击角色在战场中的位置。
ユニット确认：以一览的形式查看己方角色能力。
ライブラリ：查看各类图鉴以及教程。怪物情报里按□键会显示掉落物品，合成差素材的话可在图鉴里面寻找。
システム：存档和读档都在这个选项内。
战斗开始：开始当前战斗。

战场主菜单

フェーズ终了：所有角色行动完毕后选此项来结束当前回合。
ユニット确认：以一览的形式查看己方角色能力。
战况：查看当前战役的胜败条件。
撤退：非主线战役选此项会退会基地界面。主线战役的话直接进入GAME OVER菜单。
ライブラリ：查看各类图鉴以及教程。
システム：存档和读档。

GAME OVER 菜单

もう一度战う：再次战斗。
やさしく战って：降低难度后再次挑战。
あきらめる：放弃战斗。注意选择后会直接退到标题画面，之前一定记得存档。

行动菜单

移动：进行角色的移动。
攻击：进行普通攻击，受命中率影响且会被反击。
スキル：使用技能攻击。
超必杀技：消耗心来使用必杀技。一般是100，周围有同伴的话会削减消耗。
アイテム：使用道具。
持つ：举起木箱。然后可以选择扔出去。
女神化：四个女神才有的选项，消耗30心来进行女神化。
待机：停止行动。

基地设施



教会：主角诺瓦露所居住的地方。按下△键后会出现菜单，可购买家具和解决群众的委托。购买家具需要在商店购物后获得的附加点数，而且每次购买后需要完成一次战役才能再次购买新品。房间每提升一个等级会获得道具奖励，有不少好东西。而群众的委托则基本上就是对话。
メガミホテル：女神旅馆。加入的女神会住在这里，可以进行对话。另外好感度达到一定程度后在这里也会出现剧情对话。
指令室：接取任务的地方。按下□键可以查看任务的具体内容和奖励。值得注意的是前两次过关时的奖励是特有的。最上方的是主线任务。
ショップ：商店，购买道具和装备的地方。不过武器基本上都得靠开发道具来得到。
ディスクメイク：光盘烧录，比较新颖的系

统，后文会详细介绍。

アイテム开发：开发道具。有的关卡胜利后奖励会给予道具设计图，包括武器和饰品等等，接下来只要凑够素材就能够制造相应的道具了。另外有篮子图标的道具表示制造后可以在商店里大量购买。

光盘烧录

诸多任务在过关后会奖励光盘，在设施菜单的“ディスクメイク”中可以选择光盘进行烧录。芯片可以在宝箱内或是通过怪物掉落获得，共分黄、蓝（青）、红（赤）三个类型，且每个芯片都带有一个被动能力。不同的光盘能够烧录的芯片种类和等级都是不同的。此外游戏中烧录特定的芯片组合后，会发动神作/粪作能力，让烧录完成的芯片带有强力的正面/负面效果。注意这些芯片组合都是有实在的游戏作为材料（捏他）参考的，比如“稀有物品掉落提升”效果的光盘制作方式为RPG+合成+人气绘师，这明显就是“《工作室》系列”。熟悉业界的玩家可以多多尝试，限于篇幅就不多介绍了。以下给出全部神作/粪作能力触发表：

神作效果	黄色芯片	蓝色芯片	红色芯片
跳跃力+1	Lv1RPG	Lv2ファンタジ–	Lv1王道
移动力+1	Lv3レ–ス	Lv5超美丽3DCG	Lv5ワ–ルドワイド
SP蓄积Lv5	Lv2ノベル	Lv2实写	–
反击发生率UPLv5	Lv3アクションRPG	Lv2ファンタジ–	Lv3超绝难易度
暴击发生率提升Lv5	Lv1アクション	Lv4ゾンビ	Lv4ミリオン狙い
能力下降无效	Lv1アクション	Lv3ヒゲのイタリア人	Lv3キラ–狙い
稀有物品掉落提升Lv5	Lv1RPG	Lv5合成	Lv5人气绘师
降低敌人打击耐性Lv5	Lv3レ–ス	Lv3ヒゲのイタリア人	Lv1ライト层狙い
降低敌人贯通耐性Lv5	Lv5シミュレ–ションRPG	Lv4ロボット	–
降低敌人射击耐性Lv5	Lv3ギャルゲ–	Lv4萌え	Lv3恋爱
降低敌人斩击耐性Lv5	Lv3对战格斗	Lv3ポリゴン	Lv4有名クリエイタ–
20%几率附加即死	Lv5ハンティング	Lv5合成	Lv3キラ–狙い
每回合回复Lv2	Lv1RPG	Lv3モンスタ–	Lv2子ども向け
死神无效	Lv2ノベル	Lv4シルエット	Lv3推理
消费SP下降Lv5	Lv5TPS	Lv5超美丽3DCG	Lv4冒险
状态变化无效	Lv1アクション	Lv1バカゲ–	Lv1おどろくほどすぐ死ぬ

粪作效果	黄色芯片	蓝色芯片	红色芯片
爆击几率减少25%	Lv1RPG	Lv5シ–ムレス	Lv1芸能人が声优やる
能力提升无效	Lv1RPG	Lv4とにかく物理で殴れ	Lv5ワ–ルドワイド
受暴击几率提升25%	Lv2ゴルフ	Lv4アニメ	Lv4人气原作
受伤25%几率减少SP	Lv1パ–ティ–	Lv4人生	Lv2ご当地
获得经验减少30%	Lv2ノベル	Lv5ホラ–	Lv4有名クリエイタ–
获得金钱减少30%	Lv5野球	Lv4アニメ	Lv4人气原作
魔法耐性减少30%	Lv1アドベンチャ–	Lv2ホバ–走行	Lv2历史
物理耐性减少30%	Lv5MO	Lv3SF	–
消费SP提升25%	Lv4シミュレ–ション	Lv4萌え	Lv2历史

战斗相关

能力说明

STR	攻击力
VIT	物理防御力
INT	智力
MEN	魔法防御力
AGI	速度
TEC	技术，决定命中率
LUK	幸运，决定暴击率
MOV	移动力
THR	扔箱子的距离
JMP	跳跃力

属性相克和宝箱

战斗中属性相克是一个比较重要的内容，熟悉属性相克能够让玩家轻松过关。具体的属性相克是火＞风＞雷＞冰＞火。后期会得到相应的属性石头，装备后可让我方的攻击带有属性。同时场景内的属性宝箱也需要相克的属性的普通攻击才能够开启。每个关卡内宝箱的内容都是固定的三个道具。宝箱内的道具获得一次之后，再次进入关卡也可以反复获得。因此即便漏拿了也不要紧，过关后下次再来挑战就可以了。



好感度

战斗中我方角色发动技能和超必杀技时，所站地点周围相邻的四格是好感区，当这四格内有我方同伴时就会给予祝福之吻。祝福之吻给予的附加效果十分强力，不但能够增加技能的伤害，同时还会减少SP和心的消耗。所以战斗中和大部队一起前进是十分重要的。两名角色进行祝福之吻时会增加好感度，具体的好感度等级在战场主菜单“ライブラリ”下的“リリィランク”内可以查看。好感度等级越高的话，祝福之吻发动时增加的伤害也越高。



异常状态

本作中技能通常带有异常状态赋予。敌方对我方施加的异常状态大多数都是负面效果，中了的话请尽快用技能或相应的道具解除。异常状态效果如下：

异常状态	持续时间	具体效果	解除道具
毒	3回合	中毒，每回合都会扣血	アンチヴェノム、デトキシン
フリ－ズバグ	3回合	无法行动	デバッガ－エキス
スキル封じ	3回合	封技，无法使用技能	アンチシ－ル、リフレクス
アイテム封じ	3回合	不能使用道具	–
ヒ－ル	3回合	回合开始时回复HP	–
ウイルス	3回合	病毒，女神无法进行女神化	アンチウイルス、タフミ－ル
ぐるぐる	3回合	转圈，命中率低下	アンチパラライズ、パララキシン
ドット化	3回合	防御力低下	ハイレゾ－ル
LOVE	3回合	魅惑状态，会不分敌我使用道具	ヘイトドリンク
メガネっ娘	3回合	带上眼镜，命中率提升	ラガンチウム
バ－サ－カ－	3回合	狂战士化，会不分敌我攻击	ク－ルダウンスプレ－
居眠り	3回合	无法进行回复	シゲキテキ－ラ
石化	3回合	被石化后无法行动，但受到敌人攻击不掉血	イシトケ－ル
ビビリ－	3回合	不会进行反击	ブレイブリ－ジュ－ス
死神	3回合	头上数字倒数到0后死亡	エンジェルキスメント
冰结	永久持续	被冻住后每回合只能移动1格	ホットサプリメント
ゾンビ化	永久持续	僵尸化，然后会一直攻击自己人	シンデナインA
豆腐	永久持续	变成豆腐后防御力会很低，但回避率会上升	アンチド－フ



队长技能和被动技能

出战选择队员时按□键可以将出战队员设定为队长，设定完毕后本场战斗的所有出场成员都会享有这名成员的队长能力。注意队长技能也有负面效果，玩家应该根据关卡情况自行选择。另外每个成员还有被动技能，战斗中只对自身发挥效果。

角色	队长能力	被动技能
ノワ－ル	移动力+1	变身后消耗SP减少20%
	攻击力下降10%	变身后2回行动
ネプテュ－ヌ	爆击率增加Lv5	变身后消耗SP减少20%
	–	获得经验提升Lv1
ベ－ル	攻击力提升15%	变身后消耗SP减少20%
	INT提升15%	能力下降效果无效
ブラン	HP提升1.5倍	变身后消耗SP减少20%
	MEN下降10%	冰属性防御Lv2
リ－ファイ	方向补正无效	物理防御Lv2
	高低差补正无效	反击几率提升Lv2
リッド	ぐるぐる无效	物理防御Lv2
	即死附加率10%	バ－サ－カ－无效
レストア	スキル封じ无效	魔法防御Lv2
	INT提升20%	能力下降无效
エステル	石化无效	物理防御Lv2
	降低斩击耐性Lv5	爆击率增加Lv2
アイン・アル	死神无效	魔法防御Lv2
	VIT提升15%	获得经验提升Lv1
プ－ナ	ドット化无效	火属性防御Lv2
	火属性防御Lv4	消费SP下降Lv2

角色	队长能力	被动技能
モル–	攻击力提升30%	稀有道具掉落增加Lv2
	INT下降30%	居眠り无效
增岛爱	LOVE无效	魔法防御Lv2
	对人类防御Lv4	居眠り无效
リュ–カ	击退无效	物理防御Lv2
	降低打击耐性Lv5	ビビリ–无效
ブロッサ・爱染	ビビリ–无效	降低斩击耐性Lv2
	レアドロップ率增加Lv3	获得金钱提升Lv2
ツネミ	居眠り无效	对デ–タ防御Lv2
	获得金钱提升Lv5	能力下降无效
ウィン	THR提升+3	风属性防御Lv2
	风属性防御Lv4	居眠り无效
レディ・ワック	JMP提升+1	魔法防御Lv2
	LUK提升50%	高低差补正无效
ジェネリア・G	フリ–ズバグ无效	对机械防御Lv2
	雷属性防御Lv4	消耗SP下降Lv2
サオリ	冰结无效	魔法防御Lv2
	MEN提升20%	LOVE无效
ビオ	アイテム封じ无效	毒无效
	降低射击耐性Lv5	ぐるぐる无效
サンゴ	SP提升1.5倍	物理防御Lv2
	降低贯通耐性Lv5	魔法防御Lv2
リトル・レイン	每タ–ン回复Lv1	魔法防御Lv2
	–	死神无效

角色主动技能介绍

诺瓦露（ノワール）

主动技能	习得等级	分类	备注
レイシ–ズダンス	初期	物理攻击	附带击退效果
メディアステ–ション・S	Lv5	特殊辅助	ACT提升25%
トルネ–ドソ–ド	Lv16	物理攻击	–
ヴォルケ–ノダイブ	Lv27	物理攻击	–
トルネ–ドチェイン	Lv40	物理攻击	敌方ACT和VIT降低10%

涅普图努（ネプテューヌ）

主动技能	习得等级	分类	备注
クロスコンビネ–ション	初期	物理攻击	–
顽張れファイトファイト	Lv5	特殊辅助	我方STR和INT提升20%
クリティカルエッジ	Lv16	物理攻击	–
胜手に主人公补正!	Lv27	特殊辅助	我方VIT、MEN、AGI、INT提升25%，移动力加1
ヴィクトリ–スラッシュ	Lv40	物理攻击	敌方INT和MEN降低10%

贝露（ベール）

主动技能	习得等级	分类	备注
シレットスピア–	初期	魔法攻击	30%几率附带スキル封じ
レイニ–ライトナビュラ	Lv5	物理攻击	暴击伤害
プ–プルアセンスバ–スト	Lv16	物理攻击	附带击退
テライディバイド	Lv27	特殊辅助	敌方AGI、TEC下降10%，移动力–1
キネストラダンス	Lv40	魔法攻击	敌方AGI、TEC下降10%

布兰（ブラン）

主动技能	习得等级	分类	备注
テンツェリントロンペ	初期	物理攻击	附带击退
ディフェンスサポ–ト	Lv5	特殊辅助	我方VIT提升20%
ツェアシュ–テルング	Lv16	物理攻击	50%几率附带ぐるぐる
ゲフェ–アリヒシュテルン	Lv27	魔法攻击	–
ゲッタ–ラヴィ–ネ	Lv40	物理攻击	30%几率附带冰结

リ－フアイ

主动技能	习得等级	分类	备注
百烈拳	初期	物理攻击	附带击退
疾风拳	Lv5	魔法攻击	–
气功术	Lv16	魔法回复	回复所有异常状态
破重拳	Lv27	魔法攻击	30%几率附带ぐるぐる
翔龙弹	Lv40	物理攻击	敌方STR、VIT降低10%

リッド

主动技能	习得等级	分类	备注
段ボ–ルからこんにちは	初期	物理攻击	暴击伤害
ブレ–ドグリップ	Lv5	物理攻击	50%几率附带毒
スタングレネ–ド	Lv16	物理攻击	敌方TEC、LUC下降10%并附带ぐるぐる
ステルス・ハンティング	Lv27	物理攻击	附带中毒效果
サイレントキリング	Lv40	物理攻击	–

レストア

主动技能	习得等级	分类	备注
ヒ–ル	初期	魔法回复	回复我方50%HP
サンダ–	Lv5	魔法攻击	25%几率附带ぐるぐる
リフレッシュ	Lv16	魔法回复	回复所有异常状态
リザレクト	Lv27	魔法苏生	我方单体复活并满血
魔力解放	Lv40	魔法回复	大范围回复75%HP，STR、VIT、INT、MEN提升25%

エステル

主动技能	习得等级	分类	备注
传说の火炎斩り	初期	物理攻击	–
传说のドラゴン斩り	Lv5	物理攻击	–
传说のおすそ分け	Lv16	特殊辅助	范围内我方暴击几率加25%
传说のはやぶさ斩り	Lv27	物理攻击	–
かいしんの十文字斩り	Lv40	物理攻击	暴击伤害

アイン・アル

主动技能	习得等级	分类	备注
ブラインドブレ–ド	初期	物理攻击	敌方TEC、LUC下降10%
サイレントブレ–ド	Lv5	物理攻击	50%几率附带スキル封じ
はげまし	Lv16	特殊辅助	我方STR、INT提升25%
ブラッディ・アサルト	Lv27	物理攻击	敌方VIT下降10%
メテオブレイド	Lv40	魔法攻击	–

プーナ

主动技能	习得等级	分类	备注
フレイムボン！	初期	魔法攻击	–
回复する权利！	Lv5	魔法回复	回复我方30%HP
ぐるぐるソニックボン！	Lv16	魔法攻击	50%几率附带ぐるぐる
フラインダシエルエナジ–	Lv27	魔法回复	范围内我方HP全回复，VIT、MEN提升25%
アルマゲボンする权利！	Lv40	魔法攻击	敌方VIT、MEN下降25%

モルー

主动技能	习得等级	分类	备注
狩人ハンマ–	初期	物理攻击	50%几率附带ぐるぐる
野生の勘	Lv5	特殊辅助	自分的STR、TEC提升50%
ハンティングシュ–ト	Lv16	物理攻击	暴击伤害并附带击退
狩人の知恵	Lv27	特殊辅助	100%回避攻击并不会受到异常状态变化
ハンティングパ–ティ！	Lv40	物理攻击	–

増岛爱

主动技能	习得等级	分类	备注
ボ–カルレッスン！	初期	特殊辅助	STR、INT提升25%
发声练习！	Lv5	魔法攻击	50%几率附带ぐるぐる
マイクパフォ–マンス	Lv16	特殊辅助	VIT、MEN、LUC提升25%
爱の子守呗	Lv27	魔法攻击	附带HP、SP吸收，居眠り效果
スマイルサンシャイン！	Lv40	魔法攻击	敌方VIT、MEN下降5%，附带LOVE效果

リューカ

主动技能	习得等级	分类	备注
极道の流仪	初期	物理攻击	50%几率附带ぐるぐる
醉いどれの本气	Lv5	特殊辅助	STR2倍，VIT、MEN下降25%
极妻番外地	Lv16	魔法攻击	50%几率附带ビビリ–
渡世の仁义	Lv27	特殊辅助	STR、INT提升25%，暴击几率增加25%
龙の名を继ぎし者	Lv40	魔法攻击	50%几率附带ぐるぐる

ブロッサ・爱染

主动技能	习得等级	分类	备注
ミュ–ジカル剑舞	初期	物理攻击	–
スタンバイ！	Lv5	特殊辅助	STR、TEC提升50%
舞台あらし	Lv16	物理攻击	贯通伤害并附带ビビリ–
ブロッサオブオペレッタ	Lv27	特殊辅助	STR、INT、VIT、MEN、LUC提升25%
グランドフィナ–レ！	Lv40	物理攻击	50%几率附带ぐるぐる

ツネミ

主动技能	习得等级	分类	备注
ハイパ–ロイド ボイス!	初期	魔法攻击	附带スキル封じ
アッパ–チュ–ン	Lv5	特殊辅助	移动力加1，STR、INT、TEC、AGI提升25%
ツネッツネにしてやんよ!	Lv16	魔法攻击	附带LOVE
ヒ–リングボイス	Lv27	魔法回复	回复75%HP和所有异常状态
ディ–ヴァヘヴン!	Lv40	魔法攻击	50%几率附带ぐるぐる

ウイン

主动技能	习得等级	分类	备注
ウィニングゴ–ル!	初期	物理攻击	–
イエロ–カ–ド	Lv5	特殊辅助	附带スキル封じ，STR、INT下降10%
フレイムシュ–ト!	Lv16	物理攻击	附带击退效果
レッド カ–ド	Lv27	魔法攻击	30%几率附带即死
ライト ニングショット!	Lv40	物理攻击	50%几率附带ビビリ–

レディ・ワック

主动技能	习得等级	分类	备注
いただきますわ!	初期	魔法攻击	吸收25%的伤害为HP
ワ–プ!	Lv5	特殊辅助	和地图上任意一人交换位置（没距离限制）
全部いただきますわ!	Lv16	魔法攻击	吸收15%的伤害为HP并附带ビビリ–
谜のフル–ツパワ–	Lv27	特殊辅助	移动力和跳跃力加1
赤い悪魔	Lv40	魔法攻击	吸收25%的伤害为HP并附带ぐるぐる

ジェネリア・G

主动技能	习得等级	分类	备注
ジェネリア覚醒!	初期	物理攻击	30%几率附带ぐるぐる
メンテナンス	Lv5	魔法回复	回复我方30%HP和所有异常状态
オ–バ–ホ–ル	Lv16	物理攻击	STR、VIT下降5%
巨大メカ召唤!	Lv27	魔法攻击	50%几率附带ビビリ–
巨大メカ召唤Mk2!	Lv40	魔法攻击	30%几率附带ぐるぐる

サオリ

主动技能	习得等级	分类	备注
熱い想いを…	初期	魔法攻击	–
元气が出る手纸	Lv5	特殊辅助	STR、INT提升20%
重すぎる手纸	Lv16	魔法攻击	SP吸收并降低移动力1格
胜手にフラレタ–	Lv27	魔法攻击	SP吸收，几率附带死神
运命のラブレタ–	Lv40	魔法攻击	SP吸收，几率附带LOVE

ビオ

主动技能	习得等级	分类	备注
ゾンビバレット	初期	物理攻击	–
救急スプレ–	Lv5	魔法回复	回复75%HP
ヘヴィショット	Lv16	魔法攻击	AGI下降10%并降低移动力
フロント＆バック	Lv27	物理攻击	贯通攻击
光速ヘッドショット	Lv40	物理攻击	STR、VIT下降5%并降低移动力

サンゴ

主动技能	习得等级	分类	备注
邪闪突き	初期	物理攻击	25%几率附带毒
覚醒の檄!	Lv5	特殊辅助	STR、INT提升20%，暴击率提升25%
飞天刚胆枪	Lv16	物理攻击	50%几率附带ビビリ–
挑发武侠!	Lv27	特殊辅助	50%几率附带バ–サ–カ–
超绝武斗奥义、苍龙乱舞!	Lv40	物理攻击	30%几率附带ぐるぐる

リトル・レイン

主动技能	习得等级	分类	备注
ヒ–ルレイン	初期	魔法回复	回复75%HP
ネクストヴィジョン	Lv5	特殊辅助	STR、VIT、MEN下降20%
ヴィ、デルフェシ–タ	Lv16	魔法攻击	50%几率ぐるぐる
シ、エヴィ–ラ	Lv27	魔法苏生	我方单体复活并满血
ラ、デスフェラ–ド	Lv40	魔法攻击	25%几率附带死神



游戏市场界征战攻略

故事发生在一个名为“游戏市场界”的地方。这里是一个不断诞生出新的游戏，热爱游戏的人所居住的世界。不过这个过去由一个女神所统治的世界，现在则分为了四个独立的国家：女神诺瓦露（ノワ－ル）统治的大陆“ラスティション”；女神捏普图努（ネプテュ－ヌ）统治的大陆“プラネテュ－ヌ”；女神布兰（ブラン）统治的大陆“ルウィ－”；女神贝露（ベ－ル）统治的大陆“リ－ンボックス”。四位女神为了获得自己的能量根源，也就是群众的信仰心“シュア”（人气）而不断扩张领土，开始了持续不断的战争。故事就从这里开始了。

※这里的四女神分别隐喻四个主机厂商的主机：诺瓦露=PlayStation，捏普图努=SEGA的架空主机，布兰=Wii，贝露=Xbox。

序章

进击のノワ－ル

战场中，诺瓦露和其他三个女神正在对峙。持续已久的战争终于到了最后的决战时刻。由于诺瓦露已经获得了绝大部分领土，在信仰心的支持上有优势，于是依靠强大的实力成功将对方三人击退。而且诺瓦露方还有人数上的优势，剩下的三名女神不得已进行了战略上的撤退，还将小精灵イストワ－ル给落下了……不过此时有个神秘的女子在观察着这场战斗，并自言自语说着要夺取这个世界。

胜利后诺瓦露回到了自己国家。长久的战斗让大家都十分疲惫，于是她让手下都去休息，自己则感慨这场胜利对群众的鼓舞很大，似乎离世界统一也不遥远了。



1章

孤独のメランコリィ

诺瓦露和对手落下的小精灵谈话。由于迄今为止的努力，大部分都市都纳入了“ラスティション”的版图之下，所以诺瓦露希望小精灵也加入自己这一方。但是小精灵却从中感受到了不安的要素，暂时不作行动。诺瓦露出门离开时遇到了之前观战的神秘女子，对方自称是得知诺瓦露即将统一大陆而前来拜见，并有些建议希望和诺瓦露商讨下。在小道吃着对方请的食物后，对方自我介绍名叫艾诺（エノ－）。她看穿了诺瓦露一直在为使用武力伤害别人而困恼，于是告诉诺瓦露有不通过战斗也能够达到世界统一的方法。那个方法来源于艾诺和同伴生活的大陆中央的山脉上，是创世纪时代残留下来的。

实际上诺瓦露的确也厌倦了长时间的战争，所以虽然有失败的可能，但诺瓦露还是随着艾诺来到了聚集着女神和众女武将能力根基的“シュア水晶”的所在地。艾诺告诉诺瓦露，这个水晶不但能提供能源并划分领地，还拥有着只有女神诺瓦露能够使用的能力，而使用了的话就能够达到世界统一的目的了。方法也很简单，只需诺瓦露对着水晶许愿就可，依靠强烈的精神愿望便可以达到目的。

相信着这名叫艾诺的女子，诺瓦露进行了许愿。但是许愿后却发生了异常情况，水晶变暗失去了能源。来到大街上，原本热闹的人群也不见了，只剩下不少怪物。这个时候怪物向诺瓦露袭来，而丧失了信仰之力的诺瓦露连基本的变身也做不到……正当诺瓦露想要放弃的时候，一名路过的少年出现并将她救下。处于低潮的诺瓦露让少年先走，

并说没有能力的自己并不值得被救。但是少年却没有离开，并诉说自己是来瞻仰女神的，相信女神也定会来救大家的。少年对女神忠诚的信仰心让诺瓦露重新获得了能量，能量虽然弱小但足够重新变身，于是开始了对抗袭来的怪物。



教学战

第一场战斗基本都是让玩家熟悉战斗流程，变身状态的女神有两次行动的技能，十分容易就能将怪物干掉。胜利后少年认出了诺瓦露的真实身分，而诺瓦露也十分感谢他让自己重拾信心，于是雇他作为秘书官辅助自己。接着两人来到教会寻找情报，但这里只有小精灵在。小精灵分析后这个情况确信是水晶发生了异变，于是诺瓦露决定带上小精灵去水晶处调查详情。现在玩家可以在城镇内逛一下了，不过现在几个设施都没大用处，直接前往指令室接取任务即可。

在水晶处，小精灵发现这里的水晶已经失去了和其他都市的连接。不过本来应该消失殆尽的力量却还有一丝残留，看来是秘书官的登场给了诺瓦露信心而取回了部分力量。不过这个时候其他三个女神却杀了过来，真是祸不单行。正要开打的时候被小精灵叫停了，在小精灵的协调下她们耐心听取了现状的报告。小精灵告诉大家，水晶的衰弱跟那个叫艾诺的女性脱不了关系。而因为水晶的衰弱，四位女神的能力也降到了和女武将差不多的程度，这种能力失衡持续下去的话这个世界也会有崩坏的可能。想要恢复这个平衡必须重新将游戏市场界统一。不过这次统一和以前有所不同，因为之前四女神都有各自的城市和强大的水晶。而现在四位女神连变身都做不到，比各地的女武将都弱，所以必须四人联手才有希望。也就是说大家要一起打败所有地方的女武将。虽然大家都一致同意要通力协作，可是却互相不服从对方。所以在决定谁是首领时遇到了麻烦，争执到最后决定大战一场，让胜者来担任首领。



女神たちを研究せよ

对方没有想到诺瓦露还留了一手。虽然同样都丢失了水晶的力量，但是诺瓦露却有着微弱的秘书官给予的力量支持着变身。所以本关我方不但能力强还会两动，而对方则不能变身。战斗中注意回复就可轻松胜利了。约定就是约定，胜利的诺瓦露成为了新的领袖，三名女神加入了队伍。

2章

肉まんとバナナとカロリ-パワ-と

袭击犯を击退せよ！

宝箱右下	赤い土管の欠片、ドットアンテナ、大きなハサミ
宝箱左上	てっぱち、スライヌゼリ–、冰结布
宝箱北	ひまわりの种、スライヌゼリ–、ヤンキ–マスク

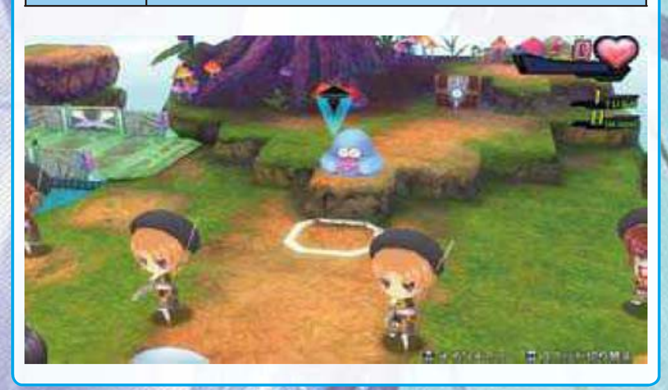
要振兴当前的城镇，首先要做的当然是找到都市内的武将来扩充队伍。治理当前城市的女武将名为**レストア**（隐喻游戏为《阿加雷斯特战记》），而众人很快就发现了她，不过她却受了重伤。于是布兰和贝鲁决定护送她回根据地而暂时离开了队伍，诺瓦露则留在这里收集情报，得知**レストア**经常去周边的城市，而想继续打探时却遇到了袭

击者。

本关依旧不难，注意各个击破就可。对方长得像胖宅的怪物攻击技能伤害挺高，被打后注意回复。另外本关开始场地上会出现宝箱，用攻击打破后可获得不少道具，快过关时有能力的话可以回收一下。胜利后发现对方是附近城镇的武将リッド，丧失信仰后以前的同志竟然都变成了敌人……看来得赶紧恢复力量才行。

侵略者讨伐！

宝箱左下	タフミ−ル、违法回路、赤い花びら
宝箱左上	アエル−の爪、ハ−ブ、黄色い花びら



リ－ファイを倒せ

和基地联络后发现レストア已经清醒了，向她打听迄今为止的活动后，得知女武将由于丧失了和女神的关系性，所以各自都开始独自行动。レストア也是前往别的城市时受到了女武将的袭击才受伤的。接着原地待机和女神贝露汇合，但这个时候名为リ－ファイ（隐喻游戏为《街头霸王》）的女武将主动来袭了。

本关的场景有电场机关，地上的电场和电流绳都会对角色造成伤害。电场主动移动上去后会立刻受到伤害并直接待机。场景四角还有停留待机就能回复HP和SP的智慧泉和回复泉，要好好利用。本关建议集中从一侧突破来到リ－ファイ处。リ－ファイ攻击力很高，保证全员在80HP以上，同时也必须注意不能靠近电流绳，不然现在的血量被リ－ファイ的技能打退到电流绳上就是秒杀。胜利后得知リ－ファイ并非打伤レストア的人，而之前来袭的リッド则一直在寻找レストア。然后诺瓦露将リ－ファイ拉回城镇举行泳装选美来聚集人气。



时限爆弾を解体せよ！

宝箱左下	タフミ−ル、违法回路、赤い花びら
宝箱左上	アエル−の爪、ハ−ブ、黄色い花びら

根据情报，众人来到了下一个城市寻找リッド（隐喻游戏为《潜龙谍影》）。她是一个相当有能力的武将，杀入她的基地后众人接连中了这里的陷阱……最后众人发现了躲藏在纸箱里的リッド，开始了战斗。

本关的场景是敌方的基地，地面上有诸多15回合后自动爆炸的炸弹，对其发动普通攻击后能够解除，用技能或超必杀无效。另外这里有碎裂的地面，角色在经过时会踩空立刻待机。所以移动时记得查看白色箭头有没有经过碎裂地面。此外移动时善加利用□键来改变角色的朝向，以此来改变行走路线，绕过碎裂地面。将所有的炸弹都解除并击倒リッド后战斗便胜利了。这里杂兵十分弱，但是上方的两个炮台攻击力十分高，不要移动到射程内。建议先在中间集中，将リッド干掉后再分散战力去摧毁炮台。上方两个炮台的所在地十分高，普通移动是上不去的。得举起木箱（行动选：持つ），然后扔在墙角作为落脚点。

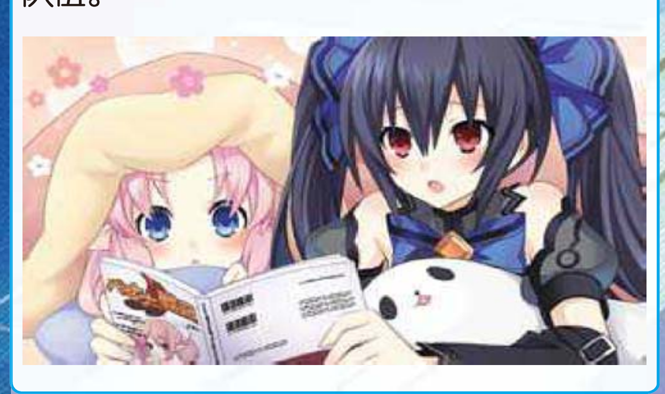
レストアを倒せ！

宝箱	ハ−ブ、大根の叶、人参の叶

聚齐了武将后，也得知了レストア受伤的原因。原来她在劝说周围的女武将不要展开战争的同时遇到了那个让黑姬诺瓦露丧失力量的元凶艾诺，然后就精神恍惚地进入了リッド所设置的雷区……共同的敌人让大家

团结，不过三名武将对于诺瓦露想统一市场界的想法有所怀疑。于是便决定通过战斗来确定诺瓦露的决心。

本关的杂兵都是蔬菜，而且会异常攻击，记得在商店里买好解除催眠和混乱的道具。要抵达**レストア**所在的对面场景得攻击左边的拉杆，这样矿车会开过去。不过对面敌人众多，建议让三个主力先上车并互相加好攻击BUFF。然后下一回合再砸拉杆，这样三人在过去后可立刻行动并消灭部分敌人。胜利后大家承认了诺瓦露的决心，并加入了队伍。



3 章

いただき！勇者对决！

モンスターの大群を倒せ

雷之宝箱	冰结布，ブル–リボン，黑い募金箱
冰之宝箱	パ–プルブロック，大地のウロコ，イエロ–ブロック

这次来到了右边稍远的区域，也是贝露以前的领地。在这里遇到的大量的怪物。不过却被出现的武将**エステル**和**アイン**打倒了（两人分别隐喻的游戏为《勇者斗恶龙》和《最终幻想》）。原来两个人正在进行谁是真正勇者的胜负。不过怪物越来越多，于是众人也开始了行动。本关场景上有移动平台，在上面待机后下回合便会进行移动，很多地方要利用移动平台才能到达。攻略时要注意这里敌人都会远距离魔法攻击，尽量不要在窄道里战斗，堵住移动路线的话会十分被动。本关最好让新战力**レストア**上场，她会回复和远距离魔法，十分有用。胜利后两人依旧要继续决胜负，不决出强弱誓不罢休，并让诺瓦露众人也帮忙……



アインより多く倒せ

冰之宝箱	水の结晶石、かめのこうら、パ–プルブロック
火之宝箱	不发弹、とても丈夫な蜘蛛の糸、ビクビク动くはっぱ

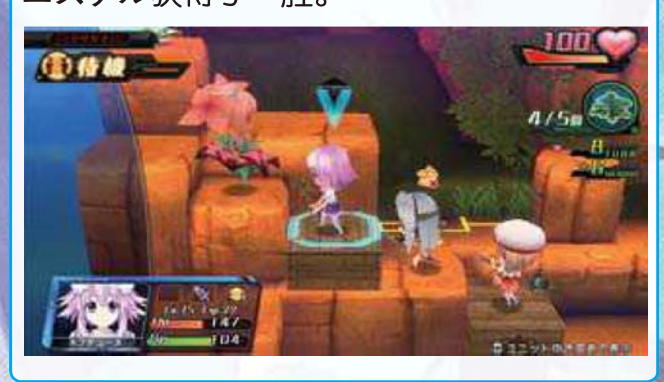
在布兰的建议下，两人开始比试谁升级快，换言之也就是杀怪多。由于**エステル**加入了诺瓦露的队伍，所以当然也要帮助她杀更多的怪了。战斗中双方杀怪的数量会在上方头像旁边显示，比试的两个角色会由电脑控制，能力十分强并会勤快地放必杀。我方角色打倒的怪物会算在**エステル**名下，一开始就帮忙清左边的怪。在快结束时派两个人将右边桥边的那个敌人击杀掉，剩下的人围攻最大的萌萌怪就好。另外本关的宝箱也请在所有敌人被清光前收集好。战斗结束后虽然**エステル**杀怪数量较多，但是由于是众人的帮助造成的结果，所以还是判定**アイン**获胜。

满月草を入手せよ！

火之宝箱	ペンギンの水かき、ハ–ブ、水の结晶石
风之宝箱	红色芯片Lv2：历史、冰の骸骨、黄色のリボン
冰之宝箱	水の结晶石、ハ–ブ、魔石

这次的比试内容是取得沿海生长的满月草。在场景内会看到不少草药，攻击后就可取得，战斗中需要收集到5个满月草。不过生长满月草的断崖上有不少怪物，得优先击倒。这里可以熟悉一下高低差的概念，从高处攻击的话会有伤害和命中加成。此外高伤害击倒敌人达到Over Kill的话，敌人掉率稀有素材的几率会提高。高处的满月草要利用

场景内的木箱作垫脚石。左上角落的鲜花敌人会强力的范围魔法攻击，将其他敌人干掉并取得其余的满月草后再过来，用火属性攻击它比较有效。能够跳上两格高度的**リーファイ**在本关会十分活跃，可绕到鲜花怪旁边用必杀将其打下来让众人围攻。战斗结束后**エステル**获得了一胜。



エステルとアインを倒せ!

火之宝箱	魔壳石、漆黑のうろこ、オリハルコン
雷之宝箱	青臭いナ–スキャップ、冻ったうろこ、ハ–ブ
风之宝箱	体力の指轮、绝零石、ネガティブな树皮
冰之宝箱	黄色芯片Lv1：アドベンチャ–、魔壳石、愈し草

这种胜负持续下去也不是办法，所以在捏普图努的提议下，让两人和我方大部队来对决，打倒诺瓦露的人就是胜利者。虽然是很奇葩的提议但是对方竟然同意了，顺便约定好如果都输了的话就加入我方。本关的场地上有单向履带，站上去后会被直接移走并撞上电磁柱扣血。建议先不要向下移动，聚集在中间将靠过来的敌人和**エステル**先打倒，然后去收集宝箱。最后再靠近**アイン**结束战斗，胜利后对方兑现诺言，加入了队伍。



4 章

REST@RT

女の子を救出せよ!

宝箱上	スライヌゼリ–、ハ–ブ、愈し草
宝箱右上	违法回路、ハ–ブ、愈し草
宝箱右下	大根の叶、愈し草、毒々しい花びら

在失去了女神庇护的女武将不知所措之际，艾诺再次出现，并利用占卜煽动了她们的下一步行动。

继续进行统一行动的众人来到了新的城市，但刚进入没多久就听到了女武将的呼救声，于是便开始了救援行动。本关的主要目的是救出女武将，另外战斗也不能拖得过长，要在10回合内结束。一开始几个敌方女武将可以独力对付，不过还是得派两名成员去牵制住角落那个黄色的蜥蜴人，不然后续敌人赶过去围攻还是比较容易任务失败的。本关的宝箱获得需要搬动木箱来踮脚。



敌の增援部队を全て倒せ!

宝箱	人参の叶、デ–タクリスタル、ファイルクリスタル
风之宝箱	赤の色素、违法高级回路、大きなくちばし

胜利后持续的第二场战斗。前进途中的通道处不要挤过多的人，两个蓝色骷髅的群体魔法十分厉害。接着会遇到石头巨人，初次攻击会石化，主战力被石化的话要用技能和道具解除。胜利后得知少女名为“增岛爱”（隐喻游戏为《偶像大师》），是这里的女武将，也是贝露原本的手下。接着众人随着她进入了城内。

プーナを倒せ!

火之宝箱	违法ROM、妖花の花びら、ペンギンの水かき
风之宝箱	オリハルコン、绝零石、マジカルコア
宝箱左	大きなはさみ、愈し草、チュ–リップのおしべ

宝箱右	ときめき、リフレッシュハ–ブ、外道ゼリ–
雷之宝箱	违法ROM、大地の结晶石、鸟の银冠
冰之宝箱	漆黑のうろこ、フラワ–プロミネンス、AGヨシステム

在城内打听情报后得知攻击小爱的是“ルウィ–联合”的人，也就是布兰的手下。而现在她们可能都回原先的地方去了，为了确认这点布兰暂时脱离队伍去寻找部下。而其余人则趁机在城内逛街吃东西……这个时候敌人再次袭来。

这次的敌人是“ルウィ–联合”的プ–ナ（隐喻游戏为光荣的《欧普纳》），将其击倒就可。场景上有电流地面，踩上去后会立刻停止行动，不过在已经有人踩上的情况下其他人倒是可以直接通过。进入下半场后别急着从中间突入，这样会将プ–ナ引入战斗。先将周围的杂兵和宝箱都搞定，然后集中攻击プ–ナ。胜利后プ–ナ逃走了，不过大家都感觉到她身上有点奇怪。众人决定让小爱加入队伍然后讨伐“ルウィ–联合”更有名份一点，不过却遭到了拒绝，于是只能先回城内收集情报了。



モル–を倒せ！

宝箱左下	违法回路、夜月草、土管の欠片
宝箱右下	オレンジの花びら、夜月草、臭い泥
火之宝箱	フラワ–プロミネンス、燃えている骨、魔炎石
雷之宝箱	违法高级回路、ロストリボン、マジックスト–ン

回到自己领地的布兰发现这里人口非常少，感到十分奇怪。此时モル–（隐喻游戏为《怪物猎人》）出现，告诉布兰领地的居民们都被小爱抢走了人气。接着プ–ナ也回来了，告知了布兰本想教训小爱却被女神们打倒的事实。得知プ–ナ被欺负后モル–气愤地赶去报仇，见状布兰也跟了过去。而在布兰赶到前，不明真相的女神众人和モル–先战斗了起来。

本关连接河岸两边的是水里的浮木，每个回合会随水面飘动，要趁其停留时一口气通过。此外对岸还有弓箭车，如果在其射程内停留的话很容易被干掉。不要在没有弓箭车的通路前进，否则就在通过后一口气先将弓箭车干掉。当大部队都抵达对岸后再靠近モル–进行对决。胜利后布兰也赶到了，告诉了大家小爱已经占领了布兰原本的领土，同时和布兰手下的争斗也是小爱所引起的。虽然小爱被孤立了，但是她还是要战斗到最后，并要求败者归入胜者旗下。这也是女神们求之不得的。



増岛爱を倒せ！

火之宝箱	魔炎石、溶岩の骨、するどいキバ
风之宝箱	鸟の银冠、チンピラマスク、魔法の契约书
冰之宝箱	するどいキバ、冰の骨、冰の骸骨
雷之宝箱	世界树の叶、不发弹、チンピラマスク

来到了小爱准备的决战舞台，舞台上的小爱聚集了相当强的人气。为了给她一个教训四女神都变身上阵，而且没有回合限制，所以本关相对来说还是比较轻松的。先在台下清杂兵，金属怪每次只受到1点伤害，最好用技能攻击，普通攻击命中率低且容易被反击。然后便是上台和小爱决战，这里毫无难度。

胜利后众人询问小爱叛乱的原因，得知她是受了奇怪的占卜师的蛊惑。而根据小爱描述的样子，大家也知道了那个占卜师就是幕后黑手艾诺。不过误会解除后大家也接纳小爱加入队伍，并利用她积攒了大量的人气……



5章

きみ、あきらめた もうことなかれ

全てのモンスターを倒せ！

火之宝箱	金矿石、赤い花びら、谜のわつか
雷之宝箱	金矿石、にゃあの爪、黄色の色素
冰之宝箱	デ–タクリスタル、血まみれのブ–メラン、白の色素
风之宝箱	大きい蝶の羽、ジャンプルの耳、マルアンテナ

接下来前往的是捏普图努的领地，在这里看到了正在表演的武将**ツネミ**（隐喻游戏《初音》），舞台气氛甚至比小爱还好，真是让人嫉妒。不过谢幕的时候周围却突然出现了许多怪物，众人拿起武器开始战斗。本关的主要任务是阻止怪物前进，所以不能让怪物抵达舞台（也就是闪光的地面部分）。要实现这个目的很简单，派一个血多的堵住舞台入口，后排再用**レストア**来加血就安稳了。而其他人则可以冲入敌阵杀个痛快，周围的宝箱当然也不要忘记回收。

成功将舞台下的怪物都干掉后，捏普图努原手下**リュ–カ**和**ブロッサ**（隐喻游戏分别为《如龙》和《樱大战》）赶到，将舞台上的怪物也都干掉了。能够见到原来的手下三人组捏普图努十分高兴，不过让人意外的是三人并不打算加入诺瓦露的组织。因为她们只效忠于捏普图努，而讨厌诺瓦露。这也是没有办法的事情，于是众人打算离开。但是捏普图努却被手下说得，暂时离开了队伍。不过背地里三人组似乎有更深一层的打算……



リューカを倒せ

火之宝箱	オリハルコン、灼热布、魔炎石
冰之宝箱	オリハルコン、归りたいキモチ、ペンギンの尾羽
雷之宝箱	魔炎石、猛毒蜘蛛の糸、狼の毛皮
风之宝箱	ギャラクシ–バッチ、マジックスト–ン、漆黑のうろこ
宝箱	违法メモリ、リフレッシュハ–ブ、青い花びら
宝箱	スライヌ肉まん、リフレッシュハ–ブ、赤い花びら

虽然对方不信任自己，但是诺瓦露依旧想要去说得三人。但这个时候却发现**リュ–カ**在离间我方的武将，理由是黑姬十分暴力且丝毫不为部下着想。两方都理由充分且互不相让，最后开始了战斗。本关地面上有两种机关，蓝色的是警报地面，踩上去后会被激光扫射。红色的是火焰地面，踩上后会被火烧。前半部分就是要控制好移动的方向，避免踩这两种机关。走出“地雷阵”后就好打了很多了。胜利后**リュ–カ**被捏普图努救走了，而看到如此暴力的诺瓦露后，之前被离间的同伴们也暂时离开了队伍。

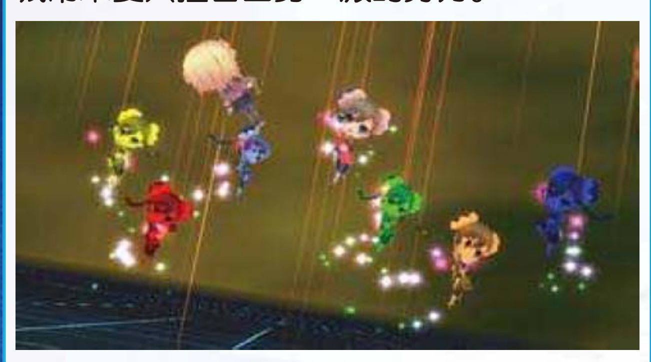
ブロッサを倒せ！

冰之宝箱	Lv2冰水晶、魔冰石、冰の骸骨
风之宝箱	Lv2风水晶、黄色い花びら、ヤンキ–マスク
火之宝箱	Lv2火水晶、赤い花びら、魔术式光制动力炉
雷之宝箱	Lv2雷水晶、新式魔光动力炉、鸟の银冠
冰之宝箱上	魔冰石、ペンギンの水かき、冰の骸骨
风之宝箱上	魔风石、世界树の叶、イエロ–ブロック

交谈后，武将**リ–ファイ**也因为诺瓦露最近的态度而暂时离开了队伍。对此毫不检讨的诺瓦露找到了对方另外的女武将**ブロッサ**谈判。但是却发现离队的三名武将都聚集在**ブロッサ**的身后看着一切。此时剩下的同伴们告诉诺瓦露，自从捏普图努走后她就经常莫名其妙地发脾气，这样下去同伴会越来越少。于是诺瓦露冷静了下来并对同伴们道歉，开始了对**ブロッサ**的说得。

本关场景中有巨大炮台，依旧不要靠近其射程范围之内。所以一开始中间的三名角色要往两边分散，去下方消灭敌人。左右两边可配置两名角色，这两名角色要保证能够优先将最近的法师敌人干掉，不然它飘到上层不断用魔法威胁很大。在下层将杂兵都引过来干掉后搬动木箱往炮台处前进。靠近

ブロッサ后如果远程强力的话就在炮台射击范围外直接干掉**ブロッサ**。不然就乖乖乘坐两边的升降机，将炮台关掉后再行突入。胜利后诺瓦露并没有用强硬手段，而是以理服人。不过**ブロッサ**却只是个诱饵，其他同伴们即将乘坐火箭杀向诺瓦露的大本营，夺取城市来复兴捏普图努一派的势力。



プラネテュ－ヌ连合を倒せ

冰之宝箱	蓝色芯片Lv2：クーデレ、ダンシングコントローラ、毒々しい花びら
火之宝箱	蓝色芯片Lv4：萌え、虹色の花びら、大地の结晶石
宝箱右	血まみれのブーメラン、愈し草、マジカルコア
宝箱左	ハーブ、ドットアンテナ、违法ROM
宝箱左上	妖蝶の羽、黄色い花びら、黄色のリボン
宝箱右上	チューリップのおしべ、データクリスタル、ファイルクリスタル

在诺瓦露的本部，守卫都被打倒后，对方便要开办音乐会来聚集人气，夺取诺瓦露的能量。不过在最后关头被捏普图努本人阻止了。捏普图努本人也并非完全反对手下的做法，只是之前和诺瓦露有所约定，所以不能如此简单地破坏而已。不过已经到了如此地步手下三人也不是那么简单放弃的，于是便相约战斗一场来决定胜负。

本场战斗没有什么机关，不过抵达对方场地时注意不要一拥而上。从两边将对方武将一个个带入战斗。本场战斗小爱会强制参战，她的三格远程攻击和加攻击力的群体技能都能让战斗轻松不少。胜利后诺瓦露说得了捏普图努三人组加入了队伍。接着询问幕后黑手艾诺的去向，得知去了“传说之树”的所在地，于是下一个目标也明确了。

6章

もっと！いっぱい！ときめき?

サオリを守れ！

火之宝箱	蓝色芯片Lv3：メガネをとると美人、燃えている骨、魔炎石
冰之宝箱	太いくちばし、绝零石、するどいキバ
宝箱右	蓝色芯片Lv5：オールスター、少年のこころ、チンピラマスク
宝箱左	不发弹、オレンジの花びら、红色芯片Lv2：谁得仕样

来到了传说之树，在这里遇到了武将**サオリ**（隐喻游戏《心跳回忆》）。可是一见面便要秘书官当她的恋人，并搬出了传说树下告白的恋人会幸福一辈子的理论。正在诺瓦露纠结之时敌人来袭了，秘书官深深地松了一口气……

本关的任务是保护武将**サオリ**，所以队伍要快速突进，尤其是会加血的角色。当高台上的**サオリ**被围攻时她会下撤，所以赶过去治疗一下可以保住她不死。前进途中的蜘蛛会大范围攻击魔法，其他人要优先将蜘蛛干掉。要结束关卡必须得干掉高台上的两个石头人，得从两旁的树根上前进才能上到高台。胜利后还没有喘息一下，后续的敌人又来并将**サオリ**带走了。敌人的目的到底是什么呢……



要塞の门を突破せよ！

冰之宝箱	インテリブースターZ、黄色芯片Lv4：パズル ロジック、高级ゼリー
风之宝箱	クイックブースターZ、高级ゼリー、パワーストーン
雷之宝箱右	谜の赤珠、リフレッシュハーブ、青い土管の欠片
雷之宝箱左	灼热矿石、するどいキバ、リフレッシュハーブ

众人追踪到了掳走サオリ的敌人所前往的城市。专业的情报搜集员リッド在这里调查后得知，サオリ被抓到了城市中心的要塞，那里由这个城市的武将ジェネリア守护着。由于后门戒备十分森严，所以必须从正面进行佯攻，并和武将ジェネリア见一面了解情况。而后门救人的人员则决定是リッド和自荐的秘书官了。

本关的目的是正面突破，所以全员要抵达地图上的门处。不过其实依旧要玩家全灭敌人，这样才能放心走动。要抵达对面的大门处，得利用场景内的传送点和移动砖块。地上的传送点移动上去后会被传送到场景内另外一个同色传送点处。要从两旁的通道前进才能找到能够传送到对面大门处的传送点。当传送点上有人待机时另一个传送点是不会工作的，所以每回合只能传一个人过去。最后要注意的是本关有15回合的时间限制，不要做多余的行动。主角一行在正门行动时サオリ也成功被救助出来。接着众人去会见这里的武将ジェネリア（隐喻游戏《SD高达G世纪》），不过对方丝毫没有把情况告诉大家，并开始了排除外敌，也就是主角们的战斗。

ジェネリアを倒せ

宝箱	マッスルブ–スタ–Z、赤い花びら、赤い种

本关场景内有诸多炮台，需要将所有炮台打掉后才能让要塞丧失机能。虽然可以直接上前和ジェネリア战斗，但是不先打掉两个炮台的话她的攻击会异常凶猛。实力不强的话还是乖乖走两边的阶梯，顶着炮台200多的伤害将炮台打掉后再和ジェネリア战斗。将两个炮台摧毁并打倒女武将后，战斗结束。

胜利后ジェネリア告诉大家，她一直在观测周边城市的情况。但是最近发生了利用传说之树的力量来袭击其他城市的事情。所以她便将城市的管理者サオリ给抓了过来。得知这个情况后诺瓦露一行决定帮助她找出真相。决定合作后ジェネリア顺便告诉众人之前去调查传说之树的朋友ウィン样子有些奇怪。



ウィンを倒せ

宝箱右下	中年のロマン、黄色芯片Lv4：サッカ–、ロストリボン
宝箱左下	ヒ–ロ–ドリンクC、赤色芯片Lv4：死んで覚えろ、谜のわつか
宝箱左上	ヒ–ロ–ドリンクC、黄色い花びら、谜のわつか
宝箱右上	ネプビタンC、青い花びら、するどいキバ

在街上众人遇到了一堆抱着体育用品，表现十分奇怪的人们，而其中也包括要找的武将ウィン（隐喻游戏《胜利十一人》）。她正把足球当作爱人一样亲密对待。见状众人接连吐槽，最终忍受不了的ウィン决定和主角们决斗！

战斗在足球场内进行，没有什么特别的机关。不过ウィン防御十分高，集中攻击的话几回合都死不了，于此同时其他的猫咪敌人则会放大范围攻击魔法，对我方的消耗很大。所以开场后前排队员不要挺进，等后排队员上来后一起前进先把其他的猫咪敌人给干掉，然后集中攻击ウィン。血量下到一定程度后ウィン会用十分强力的必杀，我方基本都是被秒。这时要把所有大招都使出来结束战斗。胜利后ウィン清醒了过来，告诉大家她接受神秘的占卜师占卜后就什么都不记得了。又是艾诺搞的鬼……



レディ・ワックを倒せ!

冰之宝箱	Lv3冰水晶、新式魔光动力炉、魔法の契约书
火之宝箱	Lv3火水晶、赤い花びら、するどいキバ

风之宝箱	Lv3风水晶、魔装备の欠片、重合金プレ–ト
宝箱	黄色芯片Lv1：RPG、蓝色芯片Lv2：ファンタジ–、红色芯片Lv1：王道

从小精灵处得到建议，防止传说之树暴走的最好方法是将它的能力吸收。而要做到这一点需要借助武将**レディ・ワック**（隐喻游戏《吃豆人》）的帮助。但是找到**レディ・ワック**后对方却丝毫没有干劲……这个时候布兰用言语激怒了对方。本关的战斗主要机关依旧是传送点，进入后被传送，然后只能原地进行攻击等行动。要上到**レディ・ワック**所在的高台得搬动场景内的木箱作为落脚点。

サオリを倒せ！

雷之宝箱	ネガティブな树皮、黄色い花びら、ネコリスの爪
火之宝箱	マタンゴの胞子、オリハルコン、ネコリスの爪
风之宝箱	ネガティブな根っこ、黄色いヘルメット、重合金プレ–ト
冰之宝箱	シャンブルの肉球、黄色いヘルメット、パワ–スト–ン
宝箱左上	妖蝶の羽、黄色い花びら、黄色のリボン
宝箱右上	チュ–リップのおしべ、デ–タクリスタル、ファイルクリスタル

在**レディ・ワック**准备吸取传说之树力量的时候**サオリ**出现了。于是诺瓦露向其说明传说之树的力量正被利用，并干扰着周围城市。但是**サオリ**却认为诺瓦露是嫉妒她对秘书官的感情，于是编出了这套谎话……看来她也受到了大树力量的影响而丧失了判断力，只有靠武力解决了。

本关没有特殊的陷阱，不过前行路上就要硬碰硬地和一些强力的杂兵战斗。最后战斗时注意高低差，将**サオリ**击退到地势低的地面来围攻就可。胜利后**レディ・ワック**将大树的能力都给吸收了，周围的几个城市都恢复了原样。清醒过来的**サオリ**为自己的行为道歉，并和其他几个武将加入了主角队伍，为打倒幕后黑手而尽一份力。



7章

女神のことなんて全然心配じゃないんだからね

终于只剩下三个武将没有加入队伍了，为了提高效率，三名女神决定分别前往了三个城市去说得她们。但是等了一天后却完全没有消息，这个时候得到了报告，三个城市分别都出现了不得了的灾难……

ゾンビ軍団を倒せ！

雷之宝箱左	パチもんの回路、黄色い…なんかの珠、ホビ–魂
火之宝箱左	黑い募金箱、マジカルコア、违法RAM
风之宝箱	不发弹、リフレッシュハ–ブ、谜のわっか
火之宝箱中	妖蝶の羽、赤い花びら、はこどりの绮丽な羽
冰之宝箱	归りたいキモチ、世界树の叶、狼の毛
雷之宝箱右	ロストリボン、黄色のリボン、魔法の契约书

先来到的是女武将**ビオ**（隐喻游戏《生化危机》）所在的城市。这里正爆发大面积的生化事故，所以整个城市被僵尸所包围了。大家在仓库内找到了**ビオ**，她告知有解除这个生化病毒的解药，不过大家得帮她把实验室的门给打开。本场战斗的主要目的就是将挡路的丧尸群给清除，受到攻击时有被感染的可能。前进途中要派人站到圆盘旁边的平台上去，这样平台移动后才会出现前进的道路。另外本关道路非常狭窄，可以派出小爱和**ウィン**等普通攻击就是远程攻击的武将，防止集火攻击时够不着。不过虽然干掉了这里的丧尸，**ビオ**和布兰却被感染了……



ワクチンを手に入れろ！

雷之宝箱左	ヴェノムリボン、黄色い花びら、狼の毛
火之宝箱左	パワ–スト–ン、赤い花びら、溶岩石

风之宝箱中	猛毒布、炎の结晶石、上质な马の毛皮
火之宝箱中	猛毒蜘蛛の糸、コインの破片、青い土管の欠片
冰之宝箱右	违法SSD、マジカルコア、中年のロマン
雷之宝箱右	违法RAM、リフレッシュハーブ、谜のわっか

为了救助两人，必须快速拿到解药**ワクチン**。于是本关的任务就是在20回合内拿到7个解药，攻击方形的箱子就可获得。关卡的结构和前一关一模一样，不同的是有时间限制，而且敌人放异常攻击的频率高不少。建议让诺瓦露当队长，多一格移动后会让战斗节奏快不少。此外合理分配人员去拿取任务的箱子也是很重要的。有必要的话，本关的其他宝箱可以先放一放。最后干掉僵尸化的两人便过关了。成功取得解药后救助了两人，同时也利用装置洒向了全城。解决了城市的危机后**ビオ**加入了队伍。

水晶を破坏せよ！

宝箱右	金矿石、世界树の叶、大蟹のはさみ
宝箱左	上质な马の毛皮、青い花びら、超硬いうろこ

来到了贝露所前往的城市，这里正在进行内战，乱成一片。接着众人找到了贝露，她告诉大家由于供奉女武将的水晶有点奇怪，而让这里的人民分成了三派：过激的红派、稳健的蓝派和改革的绿派。而这里的女武则**サンゴ**（隐喻游戏《真·三国无双》）规定胜利的人才能晋见她，于是三派便打成了一团。这时大家决定加入内战，获得胜利就可以见到女武将达到自己的目的了，然而试了一下似乎参与这种大规模战斗是不明智的……不过由于内战，女武将处的警备弱了不少，于是大家潜入了**サンゴ**处。不过在谈判时贝露却被**サンゴ**所操纵。经过观察能量来自**サンゴ**王座的水晶，于是大家便开始了摧毁水晶的作战。

本关的胜利条件是破坏水晶并打倒**サンゴ**，而这一切都要在20回合内完成，同时也不能打倒被操纵的贝露。想要轻松过关，本关的队长建议让**レディ・ワック**来担当，她的团队效果是跳跃力加1。中间的部队直接前进的话会遭遇贝露，所以暂时按兵不动。然后两边的两名武将先集中将三个杂兵干掉。然后便可选择一侧来前进，比如选择从右边前进，左边的两名同伴就将左边的箱子搬到中间。扔箱子在下方踮脚行动通路，和中间的同伴统一集中到右边平台。再利用右边的箱子往上方前进。来到最上面后**サンゴ**和贝露后会来袭，贝露会释放封技能攻击，不过还好伤害不高。派武将专门解除封技的异常效果，然后集中攻击**サンゴ**。干掉后用物理攻击将中间的水晶打碎就可过关了。水晶被消灭后城市里的人们也停止了争斗，原来那个水晶也是群众们狂热的原因。而对于元凶**サンゴ**，诺瓦露对其实施了“教育”，让其反省后加入了队伍。



レインとネプテューヌを倒せ！

宝箱右上	金矿石、リフレッシュハーブ、黄色い…なんかの珠
宝箱左上	炎の结晶石、マジカルコア、リフレッシュハーブ

来到最后一个城市，得知捏普图努被女武将**リトル・レイン**（惟一没看出原出处隐喻的武将）关了起来。而另一边捏普图努正在作**レイン**的思想工作，告诉她虽然将整个城市都封闭起来，为市民创造和谐的生活环境是好的做法。但是现在世界正遭受巨大的困境，所以需**レイン**的帮忙。而**レイン**则一直以保卫城镇作为使命，在捏普图努的对话中得知自己等于将整个城市的人们监禁起来后心境发生了变化。开始暴走了，并破坏城镇来发泄。众人察觉到了异变后找到了捏普图努和**レイン**，发现捏普图努也陪着她在胡闹。

本关只需将**リトル・レイン**和捏普图努都打倒就可，不过开局后要前进依旧要搬箱子，有跳跃力加1的话会轻松不少。然后便是打机关乘矿车，和之前**レストア**的战斗差不多，也就是每次只能过去三名武将。来到对面后不要前进过快，将捏普图努引到靠近矿车的下层攻击就可。在高处攻击有加成，利用这个优势先将捏普图努打倒。如果不小心

将レイン拖入战斗的话会十分麻烦，她的加血魔法能加800多HP，不是很强力的队伍的话就打不死捏普图努了。胜利后最后一个城市也统一了，可以回去让水晶恢复光辉了。



8 章

揺れるイントゥ・ザ・シ－

虽然水晶恢复了光辉，但是据小精灵所说，其中还是有一丝违和感，似乎有写什么不同的东西混在其中。于是小精灵去调查以前的存档解明这其中的问题。其他人则决定去好好休息一下，于是来到了海边度假。这个时候秘书官则来到了一个神秘的洞穴，在内部见到了类似水晶的装置。诺瓦露让秘书官先回去，而自己则去查看下水晶。在水晶内竟然见到了众武将，但刚才还在一起友好玩耍的伙伴们竟然一反常态指责诺瓦露为了破坏世界而利用她们，并准备事成之后将她们也一举消灭。而回到海滩的秘书官则一直没有等到诺瓦露回来……

注：进入下一场战斗前先补给一下，尽量多买点HP和SP的回复道具。另外诺瓦露之外三名女神的装备也提升到最佳状态。

全ての武将を倒せ

冰之宝箱	马鸟の羽、青い花びら、违法超高级回路
冰之宝箱	インテリブ－スタ－Z、青い花びら、パワ－ド リプレイ
冰之宝箱	クイックブ－スタ－Z、青い花びら、マジックスト－ン
冰之宝箱	マジックブ－スタ－Z、青い花びら、金矿石
火之宝箱	ヒ－ロ－ド リンクC、赤い花びら、パワ－ド リプレイ
火之宝箱	ヒ－ルド リンク、赤い花びら、违法超高级回路
火之宝箱	ブランまんじゅう、赤い花びら、猛毒布
火之宝箱	大口径の不发弹、赤い花びら、ミスリル矿石
雷之宝箱	とてつもなく硬い木片、黄色い花びら、重合金プレ－ト
雷之宝箱	ヒ－ルボトル、黄色い花びら、ペンギンの尾羽
雷之宝箱	ヒ－ロ－ド リンクC、黄色い花びら、マジックスト－ン
雷之宝箱	ブランまんじゅう、黄色い花びら、违法超高级改造回路
风之宝箱	コインの破片、重合金プレ－ト、メガトン不发弹
风之宝箱	ヒ－ロ－ド リンク、チュ－リップのおしべ、グリ－ンブロック
风之宝箱	ヒ－ロ－ド リンクC、违法マザ－ボ－ド、アマアクッションプレイ
风之宝箱	ブランまんじゅう、金矿石、いにしえの…何かの珠

担心不已的秘书官前去寻找诺瓦露。遇见后对方的对话和反应却十分奇怪。对方发现秘书官察觉到自己是假货后开始了攻击，这个时候其他女神及时赶到。不过除了三名女神外其他的武将都被假的诺瓦露控制了。于是三女神让秘书官去找真的诺瓦露，而自己则留下来对付女武将，争取让她们恢复正常。

本次的战斗是四连战，每次都要打倒一波女武将。分别是第一波：**サオリ、リッド、モル－、エステル**；第二波：**アイン、ビオ、ウイン、リュ－カ、ジエネリア**；第三波：增岛爱、**レディ・ワック、サンゴ、プ－ナ**；第四波：**レストア、ブロッサ、ツネミ、リ－ファイ**和**レイン**。

战斗的可用角色只有三个女神，且全程为变身形态。利用好SP各个击破就可。每个女武将给予的经验值都十分高，且击破后会获得相应角色的高级武器计划书。另外每一关都有四个属性宝箱，也不要忘记回收。将所有女武将打倒后三女神也精疲力竭了，但这个时候大量魔物来袭。不过之前被打倒的女武将都清醒了过来，这里就交给她们了。

ニセノワ－ルを倒せ！

宝箱	メガトン不发弹、燃えている羽、不可视布

在洞穴的深处，诺瓦露因为之前众人的指责而将自己封闭在黑暗中并不断自责。这个时候秘书官的呼唤声传来，在秘书官的鼓励下诺瓦露再次振作了起来，和之后来袭的假冒诺瓦露进行战斗。本战斗

是少有的直接胜负，敌人就在正面。让诺瓦露当队长加1格移动力后就可轻松控制队员去人群放大招了。胜利后假冒的诺瓦露说自己只不过是来争取时间的，莫非在所有女武将聚集在此时对方要动什么手脚？回到基地后黑姬对秘书官道谢，多亏了他才能清醒过来并逆转局面。而之后就是去水晶处查看敌人的真实情况了。



9 章

わたしの仲间

来到水晶处查看状态，但是却没有发生什么异常。在众人考虑问题可能出现在哪里时，艾诺突然出现并将水晶黑化。按照记载，这个和水晶原本信仰力“シュア”相对的黑色能量“マジェコン”（这个词的意思是烧录卡……）只在远古时代出现。而没想到艾诺就是曾在远古时代就统一游戏市场界并使マジェコン充斥世界的元凶，她真正的名字是マジェコンヌ。趁众人和假冒诺瓦露战斗的时候，她将所有的城市供给的能量都变成了マジェコン。这个黑色能量会散发出负面的力量，让世界被恶意和敌意等负面情感所充斥。而之后世界中央的山消失了，取而代之的是出现了一个巨大的黑色城市，那就是敌人的大本营了。面对这个情况所有同伴下定决定，要携手将众人的信仰之力取回来，让世界回到那个光明有爱的样子。目标，マジェコンヌ城，出发！

マジェコンヌ城门を突破せよ！ 1

冰之宝箱	ブランまんじゅう、解约不可の契约书、解约不可の契约书
火之宝箱	ネプビタンEX、ダンシングコントローラ、いわくつきの腕轮
雷之宝箱	金矿石、猛毒布、猛毒布
风之宝箱	ブランまんじゅう、チューリップのおしべ、违法マザーボード

来到城市发现这里的守卫森严，同时由神秘的力量守护着，硬来的话恐怕消耗了所有的力量都无法闯入。这个时候侦查队员回来了，告诉大家找到了突破的大门的方法。这座黑城有东南西北四个大门，而每个大门都有守护者所看守。而这四个守护者的体力是共享的，所以要打倒守护者就要同时击倒四个大门的守护者。要达成这个目的就得将队伍分成四个来行动。正好一个女神带一队，组队结束后便开始了正式的战斗。

第一个城门由诺瓦露带队。守护者是火属性的凤凰，所以最好让诺瓦露装备高等级的冰属性石头，这样打凤凰时伤害会很高。地形上是高层，必须搬箱子踮脚来形成通路。不过在搬箱子的时候上层的天马敌人会不断放范围魔法攻击。可以考虑让リーファイ出场，优先上到上层将天马干掉，然后就可安心搬箱子让大部队前进了。另外要注意的是，本章的四个突破城门关卡选择的出战武将是共享的。前面关卡出战过后面就不能选择了。请合理安排一下战力。



マジェコンヌ城门を突破せよ！ 2

冰之宝箱下	炎马の爪、魂の契约书、违法超高级回路
火之宝箱下	火焰の指轮、燃えている骨、金矿石
风之宝箱中	溶岩の骨、燃えている骨、重合金プレート
雷之宝箱中	魔炎石、金矿石、パワードリプレイ
风之宝箱左上	燃えている布、いにしえの…何かの珠、マジックストーン
风之宝箱右上	灼热矿石、黄色のリボン、ミスリル矿石
火之宝箱上	极炎の指轮、契约の宝珠、燃えている骨
冰之宝箱上	Lv5火のクリスタル、电子蝶の羽、违法超高级回路

第二个守护者是风属性的机械蜥蜴巨人，需要用火属性对付。不过周围的三个巨型敌人都是雷属性，要用风属性来攻击。初期的岩浆地形没有杂兵，但是要收集下层的所有箱子来形成通路才能前进。宝箱和木箱都在被岩浆隔离的平台上，需要使用会飞行的角色过去拿，比如布兰女神化后也是可以的。当然最好的方法是派**レディ・ワック**出战，她不但会飞行而且有ワ−プ这个换位技能，除了可以去搬动木箱外还可以将相应属性的角色换位到宝箱旁边来开启宝箱。

マジェコンヌ城门を突破せよ！ 3

冰之宝箱	解约不可の契约书、电子蝶の羽、セルアンテナ
风之宝箱	ヒ−ロ−ド リンクC、金矿石、解约不可の契约书
火之宝箱	マジックスト−ン、チュ−リップのおしべ、マジックスト−ン
雷之宝箱	ヒ−ルド リンク、金矿石、ダンシングコントロ−ラ

第三关的地形也很高，需要将左右两边的木箱都集中到冰宝箱上方的平台下面来前进。上到上方平台后BOSS会靠近并攻击，如果想拿宝箱的话不要快速击杀它。等它移动开后可以走到右边开两个宝箱，然后再将BOSS干掉。

マジェコンヌ城门を突破せよ！ 4

火之宝箱	金矿石、黄色のリボン、炎马の爪
雷之宝箱	ヒ−ロ−ド リンクC、解约不可の契约书、セルアンテナ
冰之宝箱	シビレゼリ−、チュ−リップのおしべ、毒々しい花びら
风之宝箱	金矿石、黄色のリボン、古龙の三日月型の…何?

最后一关BOSS龙的属性为风，捏普图努装备火属性就可打得很轻松了。相较前面机关，本关的地形十分简单，就是个方形的通路。不过中间的桥是封住的，得利用传送点在四个场景间移动。等于每回合只能输送一个人到另一个场景，所以务必派防御力比较高的人先进传送点。将最后一个守护者干掉后大门开启，众人杀入了内部。

マジェコンヌを倒せ！

前几关通过后可以得到不少配方，进入本章前可以看下是否能做出新的装备提升队伍实力。接着便是面对黑手**マジェコンヌ**的时候了。战斗中虽然对方只有一个人，但是防御力很高且会两动。由于对方都是范围攻击。所以队伍要尽量分散，且全体回复的治疗必须得带一个。注意这些后剩下的就是群殴时间，将BOSS围起来一通乱揍就过关了。

犯罪神マジェコンヌを倒せ！

胜利后BOSS并没有消失，而是变身为了犯罪神**マジェコンヌ**。不过诺瓦露却反而十分感谢她，是她让自己明白了什么是真正的友情，现在同伴们都在身边，即使对方再强大也必将被打倒。作为最终BOSS，对方的实力还是相当强的。不附加辅助魔法的话基本打不了BOSS多少血。需要多打打其他关卡提升实力，并将最强武器都打造出来。一番恶战后终于迎来了胜利，水晶变回了原样，而游戏市场界也再度回到了原本的姿态。

通关后要素

通关后会给予大量的素材作为奖励，同时可以存一个通关存档。读取后会继承等级和道具开始新游戏。二周目如果主角和所有女武将之间的好感度都在70以上的话，通关后会出现结局分支。



作为一款S・RPG，其内容十分充实。战斗时超萌的Q版人物和绚丽的必杀技演出也让战斗乐趣十足。另外作为游戏特色，在S・RPG框架下置入了诸多游戏业界梗，大部分都让人忍俊不禁。比如整合几项游戏元素制作游戏光盘，诸多知名游戏角色造型的NPC等等。对游戏业界知识了解的话会发现本作是款十分有爱的作品。



PSV	模拟·战略	SLG
信长之野望 创造		
信长の野望 创造		
Koei Tecmo Games	日版	2014年5月29日
1人	8424日元	对应交叉存档/PSV TV

文 苍穹　美编 玻璃球

Guide 攻略透解 Through

作为系列30周年的纪念之作，《创造》的系统一反前两作《革新》和《天道》的风格，与《三国志12》一样选择了“化繁就简”的变革之路。本攻略以先发售的日版为基础，为各位读者带来系统方面的详尽解说。

基础篇

游戏目的



与系列以往的作品一样，开始时需要玩家依次选择剧本、使用的势力，并对剧本进行一些设置后方能正式开始游戏。除了教程（チュートリアル）外，本作初期有“家督相续”等5个剧本，以任意难度通关任意剧本后都能开启假想剧本“群雄集结”。虽然相比前作在剧本数上显得有些单薄，不过官方也在PS商店提供了一些免费DLC，包括新剧本、角色、头像、BGM等，还算厚道，玩家们不妨优先下载。

游戏的玩法依旧是执行各种内政指令壮大自身实力，并通过外交和战争手段不断扩张版图，除了征服其他势力一统天下外，实施特殊的政策“惣无事令”也可以直接通关，因此本作的通关时间大幅缩短，具体条件如下。

通关条件

①	支配地图上的所有据点。
②	实施政策“惣无事令”。
③	从属的势力实施政策“惣无事令”。

GAME OVER条件

①	支配的所有据点失守。
②	没有本家（一门）武将的情况下大名死亡。
③	时间到达1700年。

“惣无事令”开放条件（同时达成）

①	支配二条城；
②	本城数量30以上；
③	己方是地图上最大的势力。

TIPS 在选择势力时按Select键进入一览界面，还可以选择一些只有支城没有本城的小势力。

剧本设定

以下项目只能在剧本选择时设定，一旦进入游戏就不能再作调整。虽然可设定的项目相比以前少了很多，但在打奖杯时还是要慎重选择。除了在完成战国传的奖杯时要开启对应项目外，建议把“寿命”和“讨死”都设为“なし”，便于尽可能多地登用武将以完成武将名鉴。

项目	内容	解说
难易度	初级/中级/上级	游戏的难度
登录武将	登场する/登场しない	自创或奖励武将是否登场
战国传	发生する/发生しない	是否发生战国传
历史イベント	发生する/发生しない	是否发生历史事件（战国传设定为发生时，历史事件必然发生）
寿命	史实/长寿/なし	武将的寿命（长寿比史实寿命长10年左右）
讨死	あり/なし	武将是否会在战斗中阵亡
架空姫出生	あり/なし	是否有架空的公主出生（成年后可选择作为公主还是武将）
武将名	通称/本名	武将名的表现方式（比如真田幸村是通称，真田信繁是本名）

武将编辑



不像有强大编辑功能的《PK版》，本作只能对武将进行适当编辑。“史实武将编辑”仅能改变CG头像，包括系列以往作品的头像，以及与《战国无双4》、《织田信喵之野望》的联动头像。“登录武将编辑”可供玩家作成自创武将（最大300人），新武将所会的战法能自由选择其一，4项基础能力值也可以全部设为最高的100，但初期特性以及之后所能自动习得的特性都是与能力值挂钩的。通过“登场・待机切替”可以设定自创武将和获得的奖励武将、DLC武将是否在剧本中登场。

奖杯一览&特典奖励

在“プレイ记录”中保存着游戏时的一些数据，便于玩家查看当前与奖杯条件的差距。达成这些条件不但能获得奖杯，还能够解锁特典武将作为奖励。本作的奖杯设置与家用机版如出一辙，而且与PS3版共用一个奖杯组。整体而言没有非常难的奖杯，但大多数都是积累型，需要花一定时间。奖杯相关的全部“大名录”会在本文的最后列出。注意一旦选择机能菜单中的“デモプレイ”将我方势力交给电脑控制，此后就无法更新游戏记录或获得奖杯。

游戏5种结局的达成条件分别如下。第一种的优先级大于后面四种，因此如果是以信长开局，需通过“引退”指令更换大名后再通关。

①	以织田信长通关。
②	支配所有据点通关（即不实施“惣无事令”）。
③	主义为“创造”的状态实施“惣无事令”通关。
④	主义为“中道”的状态实施“惣无事令”通关。
⑤	主义为“保守”的状态实施“惣无事令”通关。

种类	奖杯	取得条件	特典奖励
白金	全记录达成	获得其他所有奖杯	—
铜杯	施设建设	初次建设设施	犬村大角
铜杯	支城筑城	初次建筑支城	犬坂毛野
铜杯	同盟缔结	初次缔结同盟	犬江亲兵卫
铜杯	婚姻同盟缔结	初次缔结婚姻同盟	犬田小文吾
铜杯	会战胜利	初次会战胜利	犬饲现八
铜杯	敌据点制压	初次压制敌方据点	犬山道节
铜杯	敌大名家讨伐	初次灭亡大名家	犬山庄助
铜杯	国人众援军	初次接受国人众的援军	犬冢信乃
铜杯	シナリオクリア	初次完成剧本	“群雄集结”剧本开放
铜杯	取込50回达成	拉拢国人众累计50次	里见伏
铜杯	全施設建设	建设过所有的设施	柳生兵库助
银杯	人口70000达成	据点人口达到70000人	饭坂猫
银杯	获得信用5000达成	获得的信用累计达到5000	渡边纲

TIPS 将“历史イベント”设定为“发生しない”，在设定确认界面按□键能在我方势力的武将内重选一位担任大名。

种类	奖杯	取得条件	特典奖励
银杯	惣无事令を实施してクリア	实施政策“惣无事令”完成剧本	坂田金时
银杯	全政策实施	实施过所有的政策	卜部季武
银杯	全特性修得	修得所有的特性	碓井贞光
银杯	全家宝获得	获得所有的家宝	千利休
银杯	织田家全大名录达成	达成织田家的所有大名录	浅井初、浅井江、斋藤福
银杯	武田家全大名录达成	达成武田家的所有大名录	板垣信方、甘利信泰、武田松
银杯	上杉家全大名录达成	达成上杉家的所有大名录	长尾为景、千坂景观、冈左内
银杯	毛利家全大名录达成	达成毛利家的所有大名录	尼子经久、大内义兴、大友义鉴
银杯	北条家全大名录达成	达成北条家的所有大名录	北条早云、北条氏纲、赤井辉子
银杯	シナリオ「家督相续」クリア	完成剧本“家督相续”	织田信秀、土田御前、三浦按针
银杯	シナリオ「桶狭间の战い」クリア	完成剧本“桶狭间の战い”	松平清康、松平宏忠、松平千
银杯	シナリオ「信長包围网」クリア	完成剧本“信長包围网”	太田牛一、大村由己、木下ねね
银杯	シナリオ「梦幻の如く」クリア	完成剧本“梦幻の如く”	出云阿国、名古屋山三郎、妻木熙子
金杯	天下统一クリア	消灭所有的大名家并通关	武田信虎
金杯	全史实武将获得	所有的史实武将作为家臣	太田道灌
金杯	全大名录达成	达成所有的大名录	柳生十兵卫
金杯	全エンディング达成	达成所有的结局	源赖光



在每月初都会自动召开评定，首先可以确认前一个月的收支报告、行动结果、武将成长、战斗情况等。报告过后即可选择“评定”里的各种指令展开内政、外交等，或是按→键切换到“军议”指令，派兵出阵或调遣援军等。选择“评定终了”即可结束本月的评定，进入“进行阶段”，令部队展开行动。“评定”→“进行”→“评定”就是游戏推进的进本流程。金钱收入在每月月初时获得，兵粮收获则在每年9月月初时获得。

操作一览

按键	功能
左摇杆	光标移动
右摇杆	视角旋转/角度变更
方向键	选择指令、项目
△	快速切换到“决定/评定终了/军议终了”指令
○	决定/选择据点、部队
×	取消/关闭
□	调出辅助菜单
R	视角拉远（共4阶段）

按键	功能
L+R	视角拉近（共4阶段）
L+方向键←/→	改变进行速度（共3阶段）
L+○	设置行军中继点
L+×	调出情报一览菜单
L+右摇杆↑/↓	视角拉近/拉远
L+Select	视角重置向北
L+Start	截图投稿到Facebook
Select	（进行/军议中）显示履历
Start	调出机能菜单

注：以上为地图界面的基本操作，利用触摸屏也可以实现视角的拉近/拉远以及旋转操作。

界面解说



①	我方势力的各项数据情报，图标的含义为：创造性、劳力、金钱、兵粮、军马、铁炮。
②	评定阶段可选择的各项指令，具体功能后文详述，边上有对话框图标的是AI推荐执行的指令。
③	我方部队/据点的快速切换列表。
④	缩略地图，点击后可通过摇杆和○键快速切换区域。
⑤	其他势力对我方的外交态度及信用。
⑥	我方城池以及士兵数。

TIPS 在情报一览界面可通过右摇杆快速翻页，L+○进行全选/反选操作，R+←/→切换项目，R+○根据当前项目改变排列顺序。

创造性&主义

创造性是本作点题的一个核心设定，主要由大名和所有家臣的“主义”决定。此外，登用家臣，在领地内建设寺院、教会等文化设施，以及所持的家宝等也会对创造性产生一定的影响。创造性决定所能实施的“政策”种类，最后一统天下时的结局也会根据势力的“主义”而有所差异。

主义分为保守、中道、创造3种类型，势力的主义则与创造性关联，具体为：0～299“保守”，300～699“中道”，700～1000“创造”。武将的主义与势力的主义一致时，忠诚度会上升；反之，当势力的主义为“创造”时，“保守”主义的武将忠诚度会下降，当势力的主义为“保守”时，“创造”主义的武将忠诚度会下降。

劳力

即劳动力，进行“内政”的“开发”指令，以及“普请”的所有指令都需要消耗。根据指令的不同，所需的劳力点数各有差异。当指令完成后的下月初，劳力会自动回复，但如果是需要持续数个月的指令，则劳力也会持续消费。故选择政治值较高的武将缩短指令的执行时间，也是节约劳力的重要保障。劳力=总人口÷5000（小数点以后舍去），因此想要提升劳力以执行更多的指令，首要目标是增加领地的总人口。

人口&民忠

人口表示居住在我方据点附近以及城下町的百姓数量，主要影响以下项目：①劳力；②据点领民兵的最大数；③本城的人口每增加5000，都能对区画进行扩张。人口每个月都会自动增加少许，想要加快人口的增加速度则主要有以下方法：①进行石高、商业开发；②整备与据点相连的街道至3阶段；③实施增加人口的相关政策；④建设特定设施；⑤令支配下的国人众移居到本城。

民忠即百姓的忠诚度，不同据点的民忠最大值各有差异。民忠会随着时间的经过自动回复，主要影响以下项目：①兵士的回复速度；②领民兵的最大数；③人口的增加速度。当敌方部队对城下町展开“烧讨”，民忠会大幅下降。一旦民忠低于40，据点的百姓就有可能发生暴动（一揆），严重影响当地的金钱、兵粮收入，甚至还会降低据点的耐久值。

内政



开发：必要劳力2、费用100。选择一名武将担任奉行，对领地的石高、商业或兵舍进行开发，以提升兵粮收获、金钱收入或最大兵数。奉行武将的政治值越高，开发效果越好。注意，兵舍的开发上限还受到石高的影响，即兵士的数量不能超过兵粮收入的承受范围（红色槽表示）。

政策：支配2座以上的本城才能执行政策，对我方势力的所有据点都会产生影响，可以看作是大名的制度。只要金钱足够，实施的政策每个月都会持续，费用也会自动扣除。一旦金钱不足以维持政策，或是玩家重新选择政策，都可以撤销或变更。政策的具体效果请参考后面的表格。

取引：与商人进行交易，可购入兵粮、军马、铁炮、家宝，或卖出兵粮换钱。家宝以外的商品价格会根据季节以及丰作、歉收（凶作）等发生变动，且受到设施和政策的影响。本作中商人是常驻的，即每月都可以展开交易，有时还会发生堺商人或南蛮商人来访，他们的商品贩卖量比通常商人更大，且往往会出售稀有家宝。

政策一览

势力所能实施的政策种类受到创造性的限制，此外还有一些政策是限定某势力特有的，诸如“一领具足”、“今川假名目录”等。每种政策都有利、弊两方面的效果，且对最大民忠有影响，并不是一劳永逸的，玩家应根据当前发展的需要酌情实施。

政策	主义/大名	创造性	费用	最大民忠	利	弊
寄亲・寄子制	保守	0～150	3000/月	—	支城的常备兵增加	本城的常备兵减少
兵役强化	保守	0～100	5000/月	–10	领民兵大幅增加	能动员的劳力大幅减少
所领安堵	保守	0～200	2000/月	+10	所有的武将忠诚度上升；人口更容易增加	支配的据点减少时，所有的武将忠诚度下降
御用商人	保守	0～250	1000/月	—	堺商人来访更为频繁；外交和港口的收入增加	交易时商品的价格上升
寺社保护	保守	0～250	2000/月	+10	民忠回复量增加；能动员的劳力增加	南蛮商人不容易来访；主义为“创造”的武将忠诚度下降

TIPS 除了据点的商业开发外，如果领地范围内有金山、银山或港口，还可以追加500、250、100的额外收入。

政策	主义/大名	创造性	费用	最大民忠	利	弊
合议制	保守	0～299	1000/月	+5	支配的国人众的最大兵数增加；怀柔的效果上升	主义为“创造”或“中道”的武将忠诚度下降
灌溉整备	保守	0～299	1000/月	+5	根据实施政策的月数，兵粮收获增加；开发更容易提升石高	金钱收入减少
骑马队强化	保守	0～299	2000/月	—	配备军马时攻击力上升	没有配备军马时攻击力下降
撰钱令	中道	300～699	1000/月	+5	交易时商品的价格下降；怀柔的效果上升	外交收入减少
目安箱	中道	300～699	1000/月	+10	人口更容易增加；民忠回复量增加	民忠下降时容易发生暴动
夫役强化	中道	350～650	500/月	–5	能动员的劳力增加；能补给少量的兵粮消费	常备兵减少
指出检地	中道	350～650	2000/月	–5	根据实施政策的月数，兵粮收获增加；领民兵增加	所有的武将忠诚度稍微下降
家臣集住	中道	450～550	3000/月	—	本城的常备兵大幅增加；开发更容易提升兵舍	支城的常备兵减少
四公六民	中道	450～550	3000/月	+10	开发更容易提升石高、商业	金钱收入减少；根据实施政策的月数，兵粮收获减少
小荷驮队配备	创造	700～1000	1000/月	—	能以少量的消费补给兵粮；在设营的要所战斗时效果上升	能动员的劳力减少
能力主义	创造	700～1000	1000/月	—	能力高的武将忠诚度上升；实施命令时获得的经验增加	能力低的武将忠诚度下降
南蛮保护	创造	700～1000	2000/月	+10	支配的港口的收入增加；南蛮商人来访更为频繁	主义为“保守”的武将忠诚度下降
关所撤废	创造	750～1000	2000/月	+5	人口更容易增加；交易时商品的价格下降	金钱收入减少
铁炮队强化	创造	750～1000	2000/月	—	配备铁炮时攻击力上升	没有配备铁炮时攻击力下降
检地・刀狩令	创造	800～1000	1000/月	–5	根据实施政策的月数，兵粮收获增加；民忠下降时不容易发生暴动	支配的国人众的最大兵数大幅减少
乐市乐座	创造	850～1000	3000/月	+10	金钱收入大幅增加；南蛮商人更容易来访	堺商人不容易来访
兵农分离	创造	900～1000	5000/月	+20	常备兵大幅增加；能超越石高限制开发兵舍	领民兵大幅减少；必须实施“检地・刀狩令”
一领具足	长宗我部	0～1000	1000/月	—	领民兵大幅增加	常备兵大幅减少；开发不容易提升石高、商业
今川假名目录	今川	0～1000	1000/月	+10	支城的常备兵增加；主义为“中道”或“保守”的武将忠诚度上升	主义为“创造”的武将忠诚度下降
远征军支援	长尾/上杉	0～1000	1000/月	—	部队的行军速度不会下降；补给和烧讨时的腰兵粮获得率上升	能动员的劳力减少
王法为本	本愿寺	0～1000	1000/月	+5	领民兵增加；配备铁炮时攻击力上升	主义为“创造”的武将忠诚度下降；必须实施“寺社保护”
火器集中运用	织田	0～1000	1000/月	—	在设营的要所战斗时效果上升；配备铁炮时攻击力上升	交易时商品的价格上升；必须实施“铁炮队强化”
伞连判状	毛利	0～1000	1000/月	+5	领民兵增加；支配的国人众的最大兵数增加	能动员的劳力稍微减少

政策	主义/大名	创造性	费用	最大民忠	利	弊
切支丹保护	大友	0～1000	1000/月	+5	人口更容易增加；主义为“创造”的武将忠诚度上升	主义为“保守”的武将忠诚度下降；必须实施“南蛮保护”
甲州法度次第	武田	0～1000	1000/月	+10	领民兵随着武将忠诚度的上升而增加；配备军马时攻击力上升	开发不容易提升商业
乡中教育	岛津	0～1000	1000/月	—	配备军马、铁炮时攻击力上升；实施命令时获得的经验值增加	开发不容易提升石高、商业
五箇条の训诫	北条	0～1000	1000/月	+5	领民兵增加；人口更容易增加	开发不容易提升兵舍；必须实施“四公六民”
旗本先手役	松平/德川	0～1000	1000/月	—	本城的常备兵增加；主义为“中道”的武将忠诚度上升	领民兵减少；必须实施“家臣集住”
人扫令	羽柴	0～1000	1000/月	+5	常备兵增加；工作效果上升	支配的国人众的最大兵数减少；必须实施“检地・刀狩令”
表里军略	真田	0～1000	1000/月	—	工作效果上升；在设营的要所战斗时效果上升	外交收入减少
游击兵配备	铃木	0～1000	1000/月	—	配备铁炮时攻击力上升；领民兵增加	没有配备铁炮时攻击力下降
龙骑兵配备	伊达	0～1000	1000/月	—	同时配备军马、铁炮时攻击力大幅上升	没有同时配备军马、铁炮时攻击力稍微下降
传马制	—	0～1000	1000/月	+5	工作效果随着外交收入的增加而上升；开发更容易提升商业	开发不容易提升石高
远交近攻策	—	0～1000	2000/月	—	能对全国的大名展开外交；对远方大名的工作效果上升	对临近大名的工作效果下降
惣无事令	—	0～1000	0/月	—	诏告全国的大名，为了天下和平禁止一切私斗（即通关）	—

注：“惣无事令”需同时满足3个条件——①支配二条城；②本城数量30以上；③己方是地图上最大的势力。

普请

建设：必要劳力5。在城下町的区画建设各种设施，以提升石高、商业、兵舍的开发上限。区画分为农业、商业、兵舍三种类型，所能建设的设施各异，部分特产地（如铁炮、军马、温泉）还有特殊的设施。武将的政治值越高，建设所需的时间越短。每个区画只能建设1种设施，且需要先建好下位设施才会开放对应的上位设施，具体效果请参考后面的表格。

扩张：必要劳力8，费用3000。在已开放的区画的邻接位置，追加开放1个可供建设的区画，可从农业、商业、兵舍三类中自由选择（本城限定，支城不能扩张）。武将的政治值越高，扩张所需的时间越短。城池的人口每增加5000可以扩张1次，最多开放10个区画。

变更：必要劳力8，费用3000。改变1个已开放的区画的类型，武将的政治值越高，变更所需的时间越短。注意，每个城下町中，农业、商业、兵舍区画至少都要各有1个。



修复：必要劳力2，费用500/月。修复城池因受到攻击而下降的耐久值，武将的政治值越高，回复量越多。

设营：必要劳力4，费用700。在城池周边的冲要（要所）建设阵营，武将的政治值越高，所需的时间越短。设营最高可至3阶段，除了能阻挡敌方部队的前进外，我方部队在所属的要所阵营上战斗时，还能够获得强化效果。

整备：必要劳力3，费用400。对连接城池或冲要的街道进行拓宽，武将的政治值越高，整备所需的时间越短。平地的街道最多可提升至5阶段，山

TIPS 开发时按□键选择“前月命令”可重复上个月的指令，或交给AI判断执行“推奖命令”；普请、调略和调查的部分指令也可以按□键委托AI处理。

地的街道则只能提升至3阶段。将连接城池的街道整备至3阶段，能令据点的人口大幅增加。此外，部队在整备过的街道上行动速度也会上升，反之，大部队在没有整备过的街道上行动速度会变得迟缓。

筑城： 必要劳力12，费用8000。在领地内的要所上建设新的支城，武将的政治值越高，筑城所需的时间越短。支城可以增加我方的收入，亦能作为防线的冲要或是进攻的桥头堡。但需注意，如果是建在山地等险恶地形上的支城，不利于城下町的发展。

撤去： 必要劳力12，费用5000。拆除不再需要的支城，无需指派武将。

设施一览

以下是所有设施的说明，不同区域的城池会自动分为农业国或商业国，此外铁炮、军马和温泉的特产地可参考后面的附注。

设施	区画	费用	效果说明
入会地	农业	1000	开发更容易提升石高（改建后效果也能持续）
灌溉水陆	农业	1500	农业国特有，本区画的农业适性上升3
贮水池	农业	2500	农业国特有，本区画的农业适性上升6，发生凶作时的危害减轻
果树园	农业	2500	农业国特有，本区画的农业、商业适性上升5，邻接区画的农业、商业适性上升1
庄屋	农业	1500	商业国特有，本区画的农业适性上升2，邻接区画的农业适性上升1
马借	农业	2500	商业国特有，本区画的农业、兵舍适性上升4，邻接区画的农业、兵舍适性上升1
农产市	农业	1500	能从区画获得金钱收入
特产市	农业	2500	能从区画获得金钱收入，人口更容易增加
机织所	农业	2500	能从区画获得金钱收入，邻接区画的商业适性上升2
寺	农业	1500	本区画的农业适性上升2，创造性下降10
本山	农业	2500	本区画的农业适性上升4，创造性下降10
狩场	农业	1500	所属部队的攻击力上升
市	商业	1000	开发更容易提升商业（改建后效果也能持续）
三斋市	商业	1500	本区画的商业适性上升3
六斋市	商业	2500	商业国特有，本区画的商业适性上升6
替钱屋	商业	2500	本区画的商业、农业适性上升5，邻接区画的商业、农业适性上升1
交易所	商业	2500	商业国特有，本区画的商业、兵舍适性上升5，邻接区画的商业、兵舍适性上升1
锻冶场	商业	1500	本区画的商业适性上升2，所属部队的强攻威力上升
工房	商业	2500	本区画的商业适性上升4，所属部队的强攻威力大幅上升
铁炮锻冶	商业	2500	铁炮产地特有，本区画的商业适性上升4，购入铁炮的价格下降
米间屋	商业	1500	农业国特有，人口更容易增加，购入兵粮的价格下降
米会所	商业	2500	农业国特有，人口非常容易增加，购入兵粮的价格大幅下降
茶室	商业	1500	本区画的商业适性上升2，创造性上升5
黄金茶室	商业	2500	本区画的商业适性上升4，创造性上升15
工匠场	兵舍	1000	开发更容易提升兵舍（改建后效果也能持续）
练兵场	兵舍	1500	本区画的兵舍适性上升2
刀藏	兵舍	2500	本区画的兵舍适性上升5
演舞场	兵舍	1500	能从区画获得金钱收入，人口更容易增加
能乐堂	兵舍	2500	能从区画获得金钱收入，人口非常容易增加
厩舍	兵舍	1500	军马产地特有，购入军马的价格下降
牧场	兵舍	2500	军马产地特有，本区画的兵舍适性上升3，购入军马的价格大幅下降
庭园	兵舍	1500	邻接区画的兵舍适性上升2，民忠的回复量增加
神社	兵舍	1500	最大民忠增加，所属部队的包围效果上升
八幡宫	兵舍	2500	最大民忠大幅增加，所属部队的包围效果大幅上升
教会	兵舍	1500	本区画的兵舍适性上升2，创造性上升10
大圣堂	兵舍	2500	本区画的兵舍适性上升4，创造性上升30
汤治场	兵舍	1500	温泉产地特有，本区画的兵舍适性上升5，兵士数的回复速度上升

铁炮产地：南近江、纪伊、肥前、北近江、和泉、萨摩、陆前、丰后。

军马产地：东陆奥、磐城、北信浓、南信浓、北越后、南越后、伊贺、骏河、伊勢、甲斐。

温泉产地：北羽前、南羽前、常陆、下野、伊豆、飞驒、因幡、伊予、北肥后、相模、播磨、甲斐、萨摩、陆前、丰后。



区画适性

在选择区画建设时可以看到诸如“石高D”、“商业C”、“兵舍B”的字样，前面的汉字指区画类型，后面由英文表示的评级则与区画的适性挂钩，具体为：适性3“F”，4“E”，5“D”，6“C”，7～9“B”，10～12“A”，13～20“S”。基础值×适性=内政上限。举例说明，当前内政上限630、评级为C的商业区画，可以推算出其基础值为105。通过建设设施将该区划的适性提升到10后，内政上限能提升至1050。城下町所有区画的内政上限之和，即为石高、商业和兵舍的开发上限。

配属

移动：选择一座城池中的武将（移动元），移动到指定城池（移动先），所需时间与城池间的距离成正比。

呼寄：在领地范围内召集武将移动到指定城池，所需时间与城池间的距离成正比。



外交

工作：费用600/月，对其他势力展开外交工作、获得信用，是进一步交涉的前提条件。武将的知略值越高，信用提升越多。

交涉：向其他势力派遣使者展开交涉，所能选择的交涉项目与信用有关，具体请参看表格。

赠物：向其他势力赠送家宝，令其对我方势力的外交姿态变为“信赖”。

交涉项目	必要信用	外交效果
从属	0	令弱小势力成为我方的从属国，从属中信用不会低于40
臣从	0	本城数少于2座时可选，依附于强大势力，成为其从属国，臣从中信用不会低于40，但与其他势力所能进行的外交工作会受到极大限制
破弃	0	放弃同盟、婚姻或从属状态，周围势力的外交姿态会发生恶化
外交收入	20	自动获得额外的金钱收入，信用值越高、收入越多
援军	40	（军议指令）请求其他势力派遣援军，协助我方部队的进攻或防守
同盟6个月	60	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
同盟12个月	70	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
同盟24个月	80	双方势力在一定时间内结盟，同盟中信用不会低于20
停战	80	在强大势力的介入调停下，与交战中的势力宣布停战，停战期为6个月
婚姻	100	双方势力结成联姻关系，即无限期的同盟状态，婚姻中信用不会低于30

外交姿态

外交姿态表示其他势力对我方势力的外交方针，也会影响我方展开外交工作时所能获得的信用，具体如下：信赖＞畏怖＞关心＞普通＞轻侮＞困惑＞敌视＞断绝（越往后工作所能获得的信用越少）。当外交姿态变为“断绝”时，我方无法对该势力展开工作或请求援军等交涉；当外交姿态为“信赖”时，该势力基本不会对我方发起主动进攻。因此，先利用“赠物”指令改善外交姿态，再采取后续的外交工作才能事半功倍。

调略



怀柔：费用500。对领地周边的国人众进行怀柔，提升支持率。武将的知略值越高，支持率提升越多。

取込：费用1000。对支持率100%的国人众进行拉拢，令其移居到我方本城，提升人口和最大兵数，还有机会令首领作为武将加入。但执行该命令后国人众就会从地图上消失。

国人众

分散在全国各地、不依附于大名的独立势力，无法用武力对其进行支配。国人众对周围的大名有一定的支持率，该数值受到势力规模、以及怀柔、筑城、政策指令的影响。当支持率超过70%以上时，我方在附近开战时国人众会派出援军；达到100%时，国人众能够发挥自己的“特能”（具体效果请参看右表），对支持的势力起到帮助作用。如果国人众所处的地区还有其他大名，就基本无法依靠怀柔达到100%支持率，必须消灭其他势力。而对于支持率100%的国人众，是拉拢其移居到我方本城，以快速提升人口和士兵，还是保留其在地图上发挥特能，就由玩家自己判断了。

特能	效果
军马	每年3月向我方献上军马
米纳	每年6月向我方献上兵粮
钱纳	每年9月向我方献上金钱
铁炮	每年12月向我方献上铁炮
义勇	我方据点的兵数增加速度上升
阵立	“普请”指令所需的时间缩短
剑豪	武将获得的武勇经验值增加
佣兵	能对陆地的任意地点派出擅长战斗的援军部队
水军	能对海上的任意地点派出擅长海战的援军部队
暗跃	能对包围的任意据点派出擅长攻城的援军部队



家臣

登用：登用势力范围内的浪人、或战斗中俘虏的敌将，使其成为家臣。登用浪人必定成功，所需的金额因人而异；而俘虏的敌将在自身所属势力灭亡前，都是不会轻易降服的。

任命：改变我方据点的城主（大名所在的居城无法变更），被任命为城主的武将忠诚度会上升。城主的统率值越高，城池被包围时的士气量越多，受到强攻时的反击伤害越大。

家宝：将大名持有的家宝授予家臣，快速提升忠诚度。每名家臣只能持有1个家宝，如果授予对象已有家宝，只能给他更好的家宝，且授予后原先持有的家宝会返还给大名。

传授：将本势力保有的特性传授给家臣，每名家臣最多能修得20种特性，大名最多22种。势力获得特性的方式有2种——①发生历史事件、达成战国传；②处死俘虏的敌将。

缘组：将我方势力的公主许配给家臣，令其成为本家（一门）武将，大幅提升忠诚度，该武将也会拥有继承家督的资格。

隐居：当前大名隐居、让出家督之位，需有其他一门武将时才能选择，引退的大名会继续作为家臣活跃。

追放：放逐家臣使其成为浪人，如果放逐的对象持有家宝，家宝会归还我方势力。

忠诚度&士道

本作中武将对大名的忠义程度不再以100为最大值。而是以20为表示上限（实际值可超过）。每名武将都有一个“必要忠诚度”，表示武将反叛的容易程度。当前忠诚度远高于必要忠诚度，武将就不容易出奔（忠诚图标为蓝色小人）；反之当武将的忠诚度低于必要忠诚度，其就会涌现不满的情绪（忠诚图标为红色小人），继续放任下去他很可能会不辞而别。“士道”则表明武将的个人追求，包括：创造、名声（名）、才识（才）、家族（家）、义气（义）、利益（利）。士道相同的武将间相性较高。

提升忠诚度的方法有：①任命为城主；②“士道”与大名契合；③“主义”与大名相同；④长期出仕同一个势力；⑤通过“缘组”指令成为一门武将。以下情况会导致忠诚度降低：①“士道”与大名不合；②所处的据点被敌方包围；③战败成为俘虏。

能力&成长

武将的四围能力具体影响如下。随着武将执行各种命令，会获得不同能力的经验值，攒满100便能提升相应的能力1点。能力的成长上限为初始值+20，当能力成长到一定阶段还有机会自动修得特性。

统率：影响会战中部队受到的伤害，担任城主、据点被包围时士气、耐久的减少速度，以及受到“强攻”时的反击威力。

武勇：影响会战中对敌方造成的伤害，以及攻城时“强攻”的威力。

知略：影响“外交”的“工作”、“调略”的“怀柔”、2种“调查”指令的效果，以及包围敌方城池时据点士气的减少速度。

政治：影响“内政”的“开发”、以及“普请”的各项指令的效果。数值越高效果越好，执行指令所需时间也越短。



调查

巡察： 费用300。在我方据点周边展开巡察，有机会发现隐藏的矿山或小路。矿山能增加收入，小路则能为部队的行军提供便利。武将知略较高时，会同时对目标周边的据点展开巡察。

侦察： 费用300。派出武将侦察敌方据点的确切兵士数量。武将知略较高时，会同时对目标周边的据点展开侦察。

军团

本据： 变更我方势力的根据地。以根据地为中心、周边一定范围内的城池接受玩家的直辖命令（家纹外框为红色），而范围外的据点则由AI控制的城主统治（家纹外框为白色）。注意，根据地并不一定就是大名的居城，而对根据地周边的街道进行整备可以扩大直辖范围。

攻略： 对直辖统治范围外的据点下达攻略方针，城主会遵照指示发展城池。具体分为——“不许可”不对其他势力发动攻击；“目标任意”AI自主选择攻击对象；“目标指定”AI只会攻击玩家指定的城池（最多4个）。



结束月初的评定环节后，地图上的部队就会开始根据指示展开行动。画面左上角的箭头图标表示“进行阶段”的时间流逝速度（按L+←/→键可进行变更），外围的圆形槽蓄满一圈后一个月结束，进入下个月的评定。在进行阶段可以随时按△键暂停并展开“军议”。

军议

出阵： 派兵出阵的操作分为两种——①选择军议指令的“出阵”，再选择目的地或敌部队，系统会自动编制可以出兵的部队，当然玩家也可以进行手动调整；②点击地图上的我方据点，选择“出阵设定”，随后可以从该城的武将中编成队伍。队伍除了必须要有带兵的大将外，还可以追加两名副将，大将和副将的特性都会影响部队，大将的统率值越高，越能发挥副将的实力。



援军： 请求其他势力派遣援军，需消耗40点信用，不过援军的出击范围有一定限制。

停战： 在第三方势力的居中调停下，与正在交战的势力停战，需消耗80点信用。

领民兵&常备兵

据点的士兵数分为领民兵和常备兵两个部分，前者可理解为民兵，后者则是正规军。领民兵由据点的人口和民忠决定，公式为：最大领民兵=人口×民忠×0.002×政策效果。常备兵则由据点的兵舍开发度决定，公式为：最大常备兵=兵舍×2×政策。由于本作没有“征兵”指令，即不存在快速爆兵的方法，需要玩家稳扎稳打建筑设施，并运用政策来扩大战力。

另外一个较大的变化是本作也不存在“兵力输送”指令，而且士兵有“所属”的概念，与城池紧密关联。武将在率兵征战时，可以选择归城（返回原据点）或入城（进入新据点）。一旦进入新城，只有武将会留下，士兵则会全部自动返回归属地（原据点的士兵数逐渐回复，而不是一下子回满），这点需要格外注意。在刚攻下城池，周围还有敌人虎视眈眈时，建议让部队在城外稍作逗留，等据点的士兵数增加后再离开。

兵粮&兵装

部队出征时会携带120天份的腰兵粮，当腰兵粮耗尽时，部队的士兵数会徐徐减少，直到0导致武将强制撤退（部分政策和特性效果可以减少行军时的兵粮消耗）。当玩家的部队经过己方势力以及从属或同盟势力的据点时，可以自动将腰兵粮补满至120天份，这也是延长作战时间的一大关键。

兵装包括军马和铁炮两类，主要依靠“取引”

指令在商人处购买，100%支持率的国人众也会固定献上一定数量的兵装。兵装是本方势力共有的，并不会按照据点划分。出阵时兵装大于士兵数的20%即可携带出阵，提升部队的作战能力，且有一定几率发动会心攻击。



行军路线

在部队出阵、选择目的地时，可以通过L+○键的方式设置中继点，从而制定具体的行进路线。由于系统默认采取的路线经常会无视沿途的他势力阵营、据点等，大多数情况下还是建议手动安排路线。由于在道路上行军时部队不能重叠，最忌讳的就是“一字长蛇”，即我方众多部队挤在同一条道路上前进，一旦在路口被敌方部队或要所挡住，后面的部队纵使士兵再多也只能干瞪眼，非常不利。因此合理地设置行军路线至关重要！对于处在要所阵营上的敌方部队，通过设置行军路线对其形成左右或前后夹击的态势最为有效。在进攻时也可以采用“声东击西”的战略，先利用佯攻把周围的援军引出来，然后立刻包围空虚的敌城。

攻城

当我方部队击溃沿途的敌人，接近敌方据点后就会自动转入攻城模式，具体分为以下3种。

包围：最基本的攻城形式，也是系统默认采取的方式。以士兵对敌方据点围而不打，敌我双方不会消耗士兵数，被包围的据点士气槽缓缓下降，直到降为0或城主投降。士气的减少速度与包围方将领的知略值、守城方城主的统率值、据点的耐久值、双方的士兵数有关。注意，如果包围部队的士兵数少于据点的耐久值，会出现“包围不完全”的提示，无法降低敌城士气（但可以实施下面两种指令）。

强攻：点击包围状态的部队后选择出现指令，向据点展开强攻，削减其耐久值和士兵数，士兵数降为0时同样能攻陷敌城。但强攻的过程中会受到防守方的反击，攻城的士兵也会受损。

烧讨：点击包围状态的部队后选择出现指令，在城下放火抢掠，降低据点的民忠、内政治，回复己方部队的腰兵粮，还可以引发百姓的暴动。此举主要用于对敌方的经济造成打击并补充兵粮，虽然不会受到反击，但攻陷敌城后自己也需要重新开发。

会战

在行军过程中，敌我双方部队接近后就会自动展开战斗，此时点击我方部队会选择出现的“会战”指令，还可以进入两军交锋的会战界面。玩家能对部队的战斗进行详细的操作，利用武将的战法和自身的操作扭转不利的形势。注意，包围据点以及在海上时无法进入会战。

操作一览

按键	功能
左摇杆或方向键↑/↓	切换战法与命令
左摇杆或方向键←/→	选择战法或命令
右摇杆←/→	视角旋转
△	进行停止/再开
□	战法效果一览
○	确认命令/发动战法
×	中断会战
L+R	视角拉近
R	视角拉远
Start	帮助菜单

界面解说

1	会战的进行速度，同样可按L+←/→键调整。
2	部队的兵士数，一方耗尽时宣告败北。
3	黄色的为当前指挥（采配）槽，红色为已消耗的量。指挥槽会随着时间的经过缓缓回复，发动特殊攻击或战法都需要消耗。
4	当前的天气情况。
5	率队的武将以及士兵，点击我方武将头像同样能发动战法。
6	当前可选的战法或命令。



TIPS 要所设营上最多可容纳3支部队待机；攻城时参与包围的最多为4支部队（包括1支国人众）。

天气

随着会战时间的推移，有可能发生天气变化，具体的影响如下。

晴：消耗的采配减少。
雨：齐射的威力降低。
雪：突击的速度变慢。
雾：交战时伤害增加。
云：无特别影响。

命令

会战的目的是将敌方的兵士槽削减一空，敌我双方临近后就会自动展开交战。玩家可选的命令分为阵型、行动、特殊攻击3大类，从左到右功能依次如下。

鱼鳞阵：切换为重视突击的阵型。
横阵：切换为重视移动的阵型。
鹤翼阵：切换为重视齐射的阵型。
后退：部队后撤。
待机：部队原地待机。
前进：部队前进。
齐射：特殊攻击，需消耗指挥槽。对范围内的敌人造成伤害，能令对方陷入混乱状态。装备有铁炮时威力强化。
突击：特殊攻击，需消耗指挥槽。对范围内的敌人造成伤害，对手处在混乱状态时伤害大幅上升。装备有军马时威力强化。

战法

战法相当于武将的主动型特殊技，发动时需要消耗一定的指挥槽，但立刻能产生效果。能发动的战法因人而异，分为强化己方、妨害敌方、回复己方3大类，具体效果和消耗请参看表格。

战法	系统	采配	效果说明
哄の声	强化	1500	攻击力上升
鼓舞	强化	1500	守备力上升
神速	强化	1500	移动速度、阵型切换速度上升
用心	强化	1500	混乱几率下降
咆哮	强化	2000	混乱几率下降，突击威力上升
急袭	强化	2000	攻击力、突击威力上升
钓瓶击ち	强化	2000	攻击力、齐射威力上升
狙い击ち	强化	2000	射程、齐射威力上升
穿ち抜け	强化	2000	突击威力、齐射威力上升
奥义一闪	强化	2000	敌军混乱几率上升，自军得到强化
一の太刀	强化	2000	敌军混乱几率上升，自军得到强化
无刀取り	强化	2000	敌方混乱几率上升，自军得到强化
追い讨ち	强化	2000	限制敌军行动，自军得到强化
钓り野伏	强化	2500	限制敌军行动，自军得到强化
车悬かり	强化	2500	攻击力、突击威力等上升
三段击ち	强化	2500	齐射威力、射程等上升
三河魂	强化	2500	攻击力、守备力等上升
啄木鸟	强化	2500	敌军不能行动，自军得到强化
八咫乌	强化	2500	敌军不能行动，自军得到强化
雷神	强化	2500	敌军移动速度下降，自军得到强化
搅乱	妨害	1500	敌军移动速度下降
足止め	妨害	2000	敌军无法移动
挑发	妨害	1500	敌军无法后退
扇动	妨害	1500	敌军无法前进
离间	妨害	1500	敌军混乱几率上升、阵型切换速度下降
气势崩し	妨害	1500	敌军攻击力下降
逆抚で	妨害	1500	敌军防御力下降
诡计百出	妨害	2500	敌军大幅弱化
叱咤	回复	1000	消除一种妨害效果
激励	回复	1000	强化效果延长
怒号	回复	1000	从混乱状态恢复
临战	回复	1000	采配的回复速度上升
底力	回复	2000	从混乱状态恢复，自军得到强化

特性

除了前面介绍的要素外，武将所持有的“特性”也会对战斗造成影响。特性相当于武将的被动型特殊技，有一定的发动几率，“格付”表示技能的等级，E级为负面效果。全部特性的效果请参看后面的表格，为了保证统一性，内政相关的特性也在此一并介绍。

·武将修得特性的方法主要有以下4种·

1. 剧本开始时，或发生历史事件时修得。
2. 随着能力成长到一定值修得。
3. 先代武将死亡时继承。
4. 大名传授。

特性一览

特性	系统	等级	效果说明
疾走	统率	D	部队的移动速度稍微上升
电光石火	统率	C	部队的移动速度上升
神速	统率	B	部队的移动速度大幅上升
突贯	统率	B	部队的攻击力有时会根据敌我统率值的差距上升
枪衾	统率	B	部队的守备力有时会根据敌我统率值的差距上升
名将	统率	A	有时会以形态变更的时间增加为代价，部队的守备力大幅上升

特性	系统	等级	效果说明
气合	武勇	D	部队的兵士数不满四成时，攻击力稍微上升
舍て身	武勇	C	部队的兵士数不满四成时，攻击力上升
背水	武勇	B	部队的兵士数不满四成时，攻击力大幅上升
猛攻	武勇	B	部队的攻击力有时会根据敌我武勇值的差距上升
铁壁	武勇	B	部队的守备力有时会根据敌我武勇值的差距上升
猛将	武勇	A	有时会以移动速度下降为代价，部队的攻击力大幅上升
策士	知略	D	形态变更的时间稍微减少
兵家	知略	C	部队的夹击效果上升
军略家	知略	B	形态变更的时间减少
鬼谋	知略	B	部队的攻击力有时会根据敌我知略值的差距上升
神算	知略	B	部队的守备力有时会根据敌我知略值的差距上升
知将	知略	A	有时会以守备力下降为代价，部队的夹击效果上升
敏腕	政治	D	执行普请指令所必要的劳力稍微减少
能吏	政治	C	执行普请指令所必要的劳力减少
宰相	政治	B	执行普请指令所必要的劳力大幅减少
民心掌握	政治	C	担任城主时据点的最大民忠、民忠回复量增加
土木名人	政治	B	设营时阵上升2阶段，整备时街道上升2阶段
余禄	政治	A	执行指令有时能获得相关能力以外的其他能力的经验值
治水巧者	内政	D	担任奉行时开发更容易提升石高
利殖达人	内政	D	担任奉行时开发更容易提升商业
外交术	内政	C	展开外交工作时更容易增加信用
人たらし	内政	B	担任大名或城主时，家臣的忠诚度上升
数寄者	内政	A	有时能获得家宝
筑城名手	内政	A	筑城结束时据点的耐久度较高
创造	内政	S	可以无视创造性，实施所有的政策（大名限定的除外）
攻城下手	合战	E	包围敌方据点时，士气槽的减少速度下降
攻城	合战	C	包围敌方据点时，士气槽的减少速度上升
攻城达人	合战	B	包围敌方据点时，士气槽的减少速度大幅上升，发动强攻时的攻击力上升
攻め弹正	合战	A	包围敌方据点时，士气槽的减少速度极大幅上升，发动强攻时的攻击力上升
短气	合战	E	战斗开始一定时间内，部队的攻击力、守备力徐徐下降
根气	合战	C	战斗开始一定时间内，部队的攻击力、守备力徐徐上升
夜叉	合战	B	部队的攻击力、守备力有时会上升
鬼	合战	A	部队的攻击力、守备力有时会大幅上升
不运	合战	E	较容易被捕缚
幸运	合战	B	不容易被捕缚
捕缚	合战	B	较容易捕缚敌将
马术	合战	D	给部队配备军马，攻击力有时会上升
赤备え	合战	B	给部队配备军马，攻击力有时会大幅上升
远当て	合战	D	给部队配备铁炮，攻击力有时会上升
神弹	合战	B	给部队配备铁炮，攻击力有时会大幅上升
枪术	合战	D	部队没有配备军马或铁炮，攻击力有时会上升
枪弹正	合战	B	部队没有配备军马或铁炮，攻击力有时会大幅上升
不屈	合战	D	部队的兵士数不满三成时，守备力有时会在一定时间内上升，且形态变更的时间减少
奋迅	合战	B	部队的兵士数不满六成时，攻击力上升
七难八苦	合战	A	部队的兵士数不满六成时，攻击力上升、守备力下降
不惜身命	合战	A	部队的兵士数不满六成时，攻击力大幅上升、守备力下降
真の武士	合战	A	部队的兵士数不满六成时，守备力大幅上升
坚守	合战	D	部队所在要所的设营效果上升
见切り	合战	D	部队在行军形态时移动速度上升、形态变更的时间减少，但守备力下降
坚阵	合战	D	士兵数比敌方部队多时，部队的守备力上升
信仰心	合战	C	士兵数比敌方部队少时，部队的攻击力下降、守备力上升
波状攻击	合战	C	我方部队编制3名武将时，攻击力和夹击效果上升
远路踏破	合战	C	腰兵粮的消费量稍微减少
兵站上手	合战	B	腰兵粮的消费量减少
忍	合战	C	有时能令敌方部队的形态变更的时间增加
殿军	合战	C	退却时部队的移动速度上升
退き佐久间	合战	B	退却时部队的移动速度、守备力上升

TIPS 部队在地图上展开行军、交战和包围时会自动切换不同的阵型（形状分别为△、凸、凹），“形态变更时间”就是切换阵型的速度。

特性	系统	等级	效果说明
舍て奸	合战	A	退却时部队的移动速度、攻击力、守备力上升
逃げ弹正	合战	A	退却时部队的移动速度、攻击力、守备力上升，形态变更的时间减少
早驱	合战	B	部队的移动速度不会受整备或豪雪的影响
韦驮天	合战	A	部队的移动速度上升，不受整备或豪雪的影响
笼城	合战	B	笼城时士气槽的减少速度下降，不会降服
笼城达人	合战	A	笼城时士气槽的减少速度下降，攻击力上升，不会降服
先驱け	合战	B	战斗时第一击的攻击力稍微上升
地黄八幡	合战	A	战斗时第一击的攻击力上升
剑豪	合战	A	战斗时第一击的攻击力大幅上升
慧眼	合战	B	战斗开始时令敌方部队在一定时间内无法行动
副将	合战	B	作为副将出阵时，部队的攻击力上升
大筒	合战	B	部队所处地形为平地或山，攻击力有时会大幅上升
野战名人	合战	A	部队所处地形为平地或山，攻击力、守备力上升
铁甲船	合战	B	部队所处地形为海，攻击力有时会大幅上升
海战名人	合战	A	部队所处地形为海，攻击力、守备力上升
名人	合战	B	复数种能力稍微上升
封杀	合战	B	知略值比敌方部队高，有时能令敌方部队的攻击力大幅下降
姬武者	合战	B	敌方部队的武将为男性，有时能令交战时的伤害无效
百万一心	合战	A	部队中有同族的血缘武将时，攻击力上升、形态变更的时间减少
倾奇者	合战	A	有时不会接受命令，期间攻击力、守备力大幅上升
军神	合战	S	一定时间内攻击力上升，对敌方部队造成大伤害
独眼龙	合战	S	战斗开始一定时间内，部队形态变更的时间徐徐减少，攻击力、移动速度徐徐上升
花实兼备	合战	S	部队的攻击力、守备力有时会上升，形态变更的时间减少
西国无双	合战	S	部队的攻击力、守备力有时会上升，形态变更的时间减少
风林火山	合战	S	部队的守备力大幅上升，各种能力上升
谋神	合战	S	有时能令敌方部队混乱
信长の野望	合战	S	强化我方部队，弱化敌方部队
守护	役职	D	包围敌方据点时，士气槽的减少速度有时会上升
探题	役职	C	包围敌方据点时，士气槽的减少速度有时会大幅上升
关东管领	役职	B	有时能令敌方部队的移动速度下降，据点士气槽的减少速度上升
管领	役职	A	有时能令敌方部队的移动速度下降，据点士气槽的减少速度上升
征夷大将军	役职	S	有时能令敌方部队无法行动，攻击力、守备力下降
右大臣	官位	B	赠物的效果时间稍微延长
左大臣	官位	A	赠物的效果时间延长
关白	官位	S	赠物的效果时间大幅延长

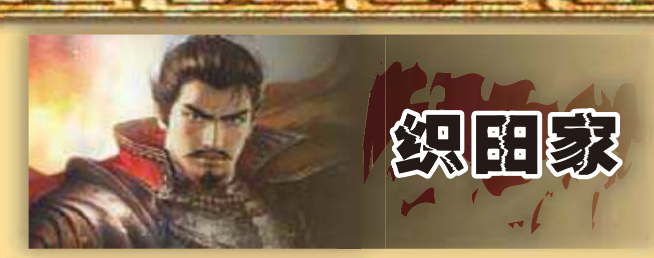
注：“役职”和“官位”类的特性，都需要达成特定的战国传才能修得。



战国传



在游戏中满足一定条件时会触发战国传，分为“大名录”、“武将录”、“战况录”三种类型（开头简写分别为“大”、“武”、“战”），类似于任务目标和历史事件的结合体。系统提示时玩家选择“是（はい）”，并按照步骤的要求依次满足条件，就能观看到历史事件，触发的结果也大多是对我方有利的，诸如角色修得某种特性、与其他势力达成外交关系等（但也有极少数战国传的结果为负面效果）。大名录和武将录分别是选用特定势力或部下中有特定武将才能触发的，战况录则不限人选，任意势力满足条件皆可触发。下面列出奖杯相关的所有大名录的资料，非相关的大名录、武将录、战况录等限于篇幅就不逐一列举了。



家中统一

触发条件	“家督相续”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配犬山城、清洲城； ②支配末森城。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②与今川军交战； ③织田家放弃与末森织田家的同盟； ④时间到达1559年12月。
达成结果	①织田信长获得统率经验值； ②尾张本城变为清州城。

桶狭间の战い

触发条件	达成“家中统一”；或“桶狭间の战い”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①包围鸣海城； ②织田信长击破今川义元。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②时间到达1563年4月； ③织田家支配2座以上的本城； ④达成前与今川义元交战； ⑤今川义元到达鸣海城。
达成结果	①今川义元死亡； ②毛利新助成为家臣； ③织田信长修得特性“信长の野望”。

美浓攻略

触发条件	桶狭间之战发生后，回城时触发。
达成步骤	①与浅井家结成联姻关系； ②与松平家的信用到达100； ③支配稻叶山城。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②织田家支配4座以上的本城； ③时间到达1567年； ④阿市与浅井长政以外的人结婚； ⑤德姬与松平信康以外的人结婚。
达成结果	①织田信长修得特性“能吏”； ②松平信康与德姬结婚； ③浅井长政与阿市结婚。

上洛

触发条件	达成“美浓攻略”。
达成步骤	①支配观音寺城； ②支配二条御所。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②战国传发生后经过5年。
达成结果	①室町幕府再兴； ②二条御所归属足利家。

信长包围网

触发条件	达成“上洛”；或“信长包围网”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配长岛城，并消灭浅井家、朝仓家； ②包围二条御所。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②足利家的大名不是足利义昭； ③二条御所不属于足利家； ④织田家放弃与足利家的从属关系； ⑤战国传发生后经过5年。
达成结果	①足利家放弃与织田家的从属关系； ②织田信长修得特性“不屈”。

长筱の战い

触发条件	达成“信长包围网”，武田信玄死亡时触发。
达成步骤	①实施政策“火器集中运用”； ②织田信长在信乐原布阵； ③织田信长击破武田胜赖。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②武田家的大名不是武田胜赖； ③武田家部队入侵设乐原； ④战国传发生后经过5年； ⑤织田家与德川家不是同盟关系。
达成结果	织田信长修得特性“神弹”、“坚阵”。

安土城筑城

触发条件	达成“长筱の战い”。
达成步骤	①观音寺城的石高达到1200以上、商业达到1200以上； ②守住观音寺城180天。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②二条御所不属于织田家； ③时间到达1579年6月； ④观音寺城遭到攻击。
达成结果	①织田信长修得特性“筑城名手”； ②安土城筑城完成。

中国征伐

触发条件	达成“安土城筑城”。
达成步骤	支配中国地方的所有本城。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②羽柴秀吉死亡； ③时间到达1583年.
达成结果	织田信长修得特性“铁甲船”、“百万一心”。

甲州征伐

触发条件	"梦幻の如く"剧本开始后自动触发。
达成步骤	①包围高远城； ②包围新府城。
失败条件	①织田家的大名不是织田信长； ②德川家的大名不是德川家康； ③织田家与德川家不是同盟关系； ④高远城属于织田、德川、武田以外的势力； ⑤新府城属于织田、德川、武田以外的势力。
达成结果	①织田信长修得特性"风林火山"； ②仁科盛信死亡； ③武田胜赖死亡、武田家灭亡。

梦幻の如く

触发条件	达成"甲州征伐"。
达成步骤	①羽柴秀吉位于中国地方的本城，柴田胜家位于一乘谷城（北庄城）； ②织田信长、织田信忠、明智光秀位于二条御所。
失败条件	①织田信长和其儿子不属于织田家； ②羽柴秀吉、明智光秀不属于织田家； ③时间到达1583年； ④一乘谷城（北庄城）或清洲城失守； ⑤岐阜城或姬路城失守。
达成结果	①织田信长死亡； ②羽柴秀吉继承织田家； ③势力图重新分配。

山崎の战い

触发条件	达成"梦幻の如く"。
达成步骤	①羽柴秀吉位于石山御坊； ②消灭明智家。
失败条件	①羽柴家的大名不是羽柴秀吉； ②黑田官兵卫不属于羽柴家； ③战国传发生后经过5年。
达成结果	羽柴秀吉修得特性"信长の野望"。

贱ヶ岳の战い

触发条件	达成"山崎の战い"；或"清须会议"剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配杂贺城、岐阜城； ②消灭柴田家。
失败条件	①羽柴家的大名不是羽柴秀吉； ②清州织田家的大名不是织田信雄； ③二条御所失守； ④战国传发生后经过5年。
达成结果	羽柴秀吉修得特性"鬼"。

大坂城筑城

触发条件	达成"贱ヶ岳の战い"。
达成步骤	①石山御坊的商业达到1500以上； ②守住石山御坊180天。
失败条件	①羽柴家的大名不是羽柴秀吉； ②黑田官兵卫不属于羽柴家； ③石山御坊遭到攻击。
达成结果	①羽柴秀吉修得特性"筑城名手"； ②大坂城筑城完成。

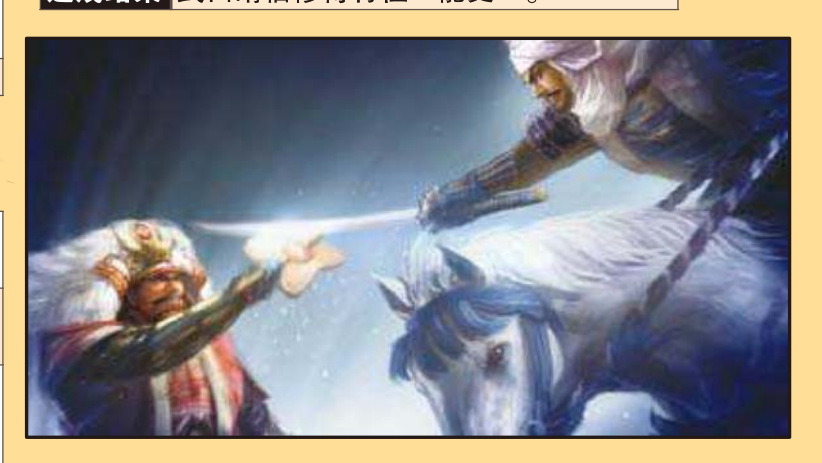
小牧・长久手の战い

触发条件	达成"大坂城筑城"。
达成步骤	①消灭清州织田家； ②与德川家结盟。
失败条件	①羽柴家的大名不是羽柴秀吉； ②德川家的大名不是德川家康。
达成结果	羽柴秀吉修得特性"野战名人"、"外交术"。



信浓统一

触发条件	"家督相续"剧本开始后自动触发。
达成步骤	①包围葛尾城； ②包围木曾福岛城。
失败条件	①武田家的大名不是武田晴信； ②山本勘助不属于武田家； ③村上家的大名不是村上义清； ④战国传发生后经过2年； ⑤武田家支配4座以上的本城。
达成结果	武田晴信修得特性"能吏"。



甲相骏三国同盟

触发条件	达成“信浓统一”。
达成步骤	①与今川家结成联姻关系； ②与北条家结成联姻关系。
失败条件	①武田、北条、今川任意一家的大名变更； ②武田义信或黄梅院已婚，或不属于武田家； ③北条氏政或藏春院已婚，或不属于北条家； ④今川氏真或岭松院已婚，或不属于今川家； ⑤太原雪斋死亡或不属于今川家。
达成结果	武田晴信修得特性“外交术”。

川中岛の战い

触发条件	达成“甲相骏三国同盟”，长尾景虎改名后触发。
达成步骤	①在海津城筑城； ②等待上杉政虎在妻女山布阵； ③山本勘助、武田信玄、武田信繁在川中岛待机； ④高坂昌信、马场新春前往妻女山； ⑤高坂昌信、马场新春返回川中岛； ⑥击破上杉政虎。
失败条件	①武田家的大名不是武田信玄； ②上杉家的大名不是上杉政虎； ③不实行啄木鸟战法； ④在上杉政虎布阵前发动攻击； ⑤上杉政虎在妻女山布阵后经过较长时间。
达成结果	①山本勘助、武田信繁死亡； ②武田信玄修得特性“风林火山”、“慧眼”； ③马场新春修得特性“筑城名手”。

骏河侵攻

触发条件	达成“川中岛の战い”。
达成步骤	①追放武田信义； ②支配骏府馆； ③山县昌景击破北条氏政。
失败条件	①武田家的大名不是武田信玄； ②武田信义、饭富虎昌、饭富昌景不属于武田家； ③放弃与今川家、北条家的同盟； ④北条氏康、北条氏政不属于北条家； ⑤骏府馆失守。
达成结果	①武田信义、饭富虎昌死亡； ②与今川家的同盟废弃； ③饭富昌景修得特性“赤备え”； ④与北条家的同盟废弃。

西上作战

触发条件	达成“骏河侵攻”；或“信长包围网”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①武田信玄不进入滨松城； ②武田信玄击破德川家康； ③支配二条御所。
失败条件	①武田家的大名不是武田信玄； ②山县昌景、马场新春不属于武田家； ③击破德川家康前，武田家攻击滨松城。
达成结果	武田信玄修得特性“野战名人”、“封杀”。



家中统一

触发条件	“家督相续”剧本开始后自动触发。
达成步骤	包围坂户城。
失败条件	①长尾家的大名不是长尾景虎； ②坂户城陷落； ③时间到达1552年4月； ④长尾家支配4座以上的本城。
达成结果	长尾景虎获得统率、武勇经验值

义战

触发条件	达成“家中统一”。
达成步骤	①支配平井城；②支配富山城。
失败条件	①长尾家的大名不是长尾景虎； ②春日山城不属于长尾家； ③柿崎景家、宇佐美定满、甘粕景持不属于长尾家； ④战国传发生后经过5年。
达成结果	长尾景虎修得特性“民心掌握”。

北条讨伐

触发条件	“桶狭间の战い”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配川越城，救援唐泽山城； ②支配玉绳城； ③包围小田原城。
失败条件	①长尾家的大名不是长尾景虎； ②上杉宪政、柿崎景家不属于长尾家； ③战国传发生后经过8年； ④唐泽山城在半年陷落。
达成结果	①长尾景虎修得特性“神速”； ②长尾景虎就任关东管领； ③上杉政虎修得特性“原路踏破”。

川中岛の战い

触发条件	达成“北条讨伐”。
达成步骤	①甘粕景持、柿崎景家在妻女山布阵； ②上杉政虎在妻女山布阵； ③在北信浓击破武田信玄。
失败条件	①上杉家的大名不是上杉政虎； ②上杉宪政、柿崎景家不属于上杉家； ③战国传发生后经过5年； ④被武田军察觉； ⑤回避与武田信玄的战斗。
达成结果	①上杉政虎修得特性“军神”； ②柿崎景家修得特性“先驱け”； ③甘粕景持修得特性“殿军”。

上洛

触发条件	达成“川中岛の战い”；或“信长包围网”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配尾山御坊、七尾城； ②支配二条御所。
失败条件	①上杉家的大名不是上杉谦信； ②柿崎景家不属于上杉家； ③春日山城失守。
达成结果	①上杉谦信就任管领； ②上杉谦信修得特性“真の武士”。



严岛の战い

触发条件	1551年9月“大宁寺之变”后自动触发。
达成步骤	①在宫尾城筑城； ②与村上家的信用到达40； ③等待陶晴贤包围宫尾城； ④用毛利元就、毛利隆元、吉川元春、小早川隆景与陶晴贤交战。
失败条件	①毛利家的大名不是毛利元就； ②元就的任意儿子不属于毛利家； ③陶晴贤不属于大内家； ④战国传发生后经过4年； ⑤宫尾城不属于毛利家。
达成结果	①陶晴贤死亡； ②毛利元就修得特性“谋神”； ③小早川隆景修得特性“外交术”。

防长经略

触发条件	达成“严岛の战い”。
达成步骤	支配山口馆、指月城。
失败条件	①毛利家的大名不是毛利元就； ②元就的任意儿子不属于毛利家； ③战国传发生后经过6年。
达成结果	毛利隆元修得特性“百万一心”。

尼子氏との战い

触发条件	达成“防长经略”；或“桶狭间の战い”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配山吹城； ②支配月山富田城，消灭尼子家。
失败条件	①毛利家的大名不是毛利元就； ②元就的任意儿子不属于毛利家。
达成结果	吉川元春修得特性“慧眼”。



受け维がれしもの

触发条件	“家督相续”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配古河御所； ②支配平井城（形成完全包围即可）。
失败条件	①北条家的大名不是北条氏康； ②北条纲成不属于北条家； ③时间到达1553年4月。
达成结果	北条氏康修得特性“民心掌握”。

甲相骏三国同盟

触发条件	达成“受け维がれしもの”。
达成步骤	①与武田家结成联姻关系； ②与今川家结成联姻关系。
失败条件	①武田、北条、今川任意一家的大名变更； ②武田义信或黄梅院已婚，或不属于武田家； ③北条氏政或藏春院已婚，或不属于北条家； ④今川氏真或岭松院已婚，或不属于今川家； ⑤太原雪斋死亡或不属于今川家。
达成结果	北条氏康修得特性“外交术”。



北条包围网

触发条件	达成“甲相骏三国同盟”；或剧本“桶狭间の战い”开始后自动触发。
达成步骤	守住韮山城、河越城、古河御所1年。
失败条件	①北条家的大名不是北条氏康； ②北条氏政、北条纲成不属于北条家； ③韮山城、河越城或古河御所失守。
达成结果	①北条氏康修得特性“坚阵”、“笼城达人”； ②北条纲成修得特性“地黄八幡”。

关东の霸者

触发条件	达成“北条包围网”。
达成步骤	①与武田家断绝关系； ②2年内与上杉家结成同盟； ③支配关东地区所有的本城。
失败条件	①北条家的大名不是北条氏康； ②北条氏政不属于北条家； ③放弃同盟前武田信玄死亡； ④经过2年仍未与上杉家结成同盟，或结成同盟前上杉谦信死亡。
达成结果	①北条氏康修得特性“慧眼”、“兵站上手”； ②北条氏政修得特性“余禄”。



甲州征伐

触发条件	“梦幻の如く”剧本开始后自动触发。
达成步骤	包围新府城。
失败条件	①德川家的大名不是德川家康； ②德川四天王任意一人不属于德川家； ③德川家与织田家不是同盟关系； ④时间到达1582年6月。
达成结果	德川家康修得特性“风林火山”。

天正壬午の乱

触发条件	达成“甲州征伐”，本能寺之变发生后触发。
达成步骤	与真田家结成同盟，并守住新府城6个月。
失败条件	①德川家的大名不是德川家康； ②德川四天王任意一人不属于德川家； ③真田家的大名不是真田昌幸； ④新府城在6个月以内失守； ⑤战国传发生后经过2年。
达成结果	德川家康修得特性“外交术”。

小牧·长久手の战い

触发条件	达成“天正壬午の乱”。
达成步骤	①德川家康进入小牧山城； ②在击破池田恒兴前，先击破羽柴秀次； ③德川家康与池田恒兴交战。
失败条件	①德川、羽柴任意一家的大名变更； ②德川四天王任意一人不属于德川家； ③战国传发生后经过5年； ④小牧山城失守； ⑤冈崎城遭到羽柴军攻击。
达成结果	①池田恒兴、森长可死亡； ②德川家康修得特性“野战名人”。

上田合战

触发条件	达成“小牧·长久手の战い”。
达成步骤	消灭真田家。
失败条件	①德川、羽柴任意一家的大名变更； ②德川四天王任意一人不属于德川家。
达成结果	德川家康修得特性“不惜身命”。



舞い降りた独眼龙

触发条件	“梦幻の如く”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配丸森城； ②将家督之位让给伊达政宗。
失败条件	①伊达家的大名不是伊达辉宗； ②伊达政宗、片仓小十郎、片仓小次郎不属于伊达家； ③放弃与最上家的婚姻同盟； ④时间到达1585年。
达成结果	①伊达政宗修得特性“奋迅”； ②伊达政宗成为伊达家的大名。

人取桥の战い

触发条件	达成“舞い降りた独眼龙”。
达成步骤	①包围小手森城； ②支配本宫城； ③支配二本松城； ④守住本宫城1年。
失败条件	①伊达家的大名不是伊达政宗； ②片仓小十郎不属于伊达家； ③太田城不属于佐竹家； ④芦名家灭亡； ⑤战国传发生后经过8年。



达成结果	①伊达政宗修得特性“背水”、“幸运”； ②伊达成实修得特性“殿军”； ③片仓小十郎修得特性“舍身”； ④伊达辉宗、二本松义继死亡。

大崎·郡山合战

触发条件	达成“人取桥の战い”。
达成步骤	①包围中新田城； ②守住二本松城1年。
失败条件	①伊达、最上、佐竹任意一家的大名变更； ②片仓小十郎、伊达成实不属于伊达家； ③战国传发生后经过8年； ④再度与最上家进入交战状态； ⑤二本松城失守。
达成结果	①伊达政宗修得特性“见切り”； ②伊达成实修得特性“笼城”； ③片仓小十郎修得特性“军略家”。

摺上原の战い

触发条件	达成“大崎·郡山合战”。
达成步骤	①支配猪苗代城； ②支配黑川城，消灭芦名家。
失败条件	①伊达家的大名不是伊达政宗； ②片仓小十郎、伊达成实不属于伊达家。
达成结果	①伊达政宗修得特性“独眼龙”； ②伊达成实修得特性“奋迅”； ③片仓小十郎修得特性“副将”。



表里比兴の者

触发条件	“梦幻の如く”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①与织田家结成同盟； ②与北条家结成同盟，并在1582年6月的天正壬午之乱中存续下来。
失败条件	①真田家的大名不是真田昌幸； ②真田信幸和真田幸村不属于真田家； ③上田城或沼田城失守； ④时间到达1582年6月时仍未与织田家结盟； ⑤时间到达1585年1月时仍未与北条家结盟。
达成结果	①真田昌幸修得特性“见切り”； ②真田信幸修得特性“外交术”； ③真田幸村修得特性“余禄”。

第一次上田合战

触发条件	达成“表里比兴の者”；或“清须会议”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①与上杉家结成同盟； ②守住沼田城6个月，真田昌幸守住上田城6个月。
失败条件	①真田家的大名不是真田昌幸； ②真田信幸和真田幸村不属于真田家； ③上田城或沼田城失守； ④经过3年仍未与上杉家结成同盟。
达成结果	①真田昌幸修得特性“笼城达人”、“慧眼”； ②真田信幸修得特性“副将”； ③真田幸村修得特性“不惜身命”。



三州统一战

触发条件	“信长包围网”剧本开始后自动触发。
达成步骤	①岛津义弘在城外与伊东义佑交战； ②支配佐土原城、肝付城。
失败条件	①岛津家的大名不是岛津义久； ②岛津四兄弟任意一人不属于岛津家； ③战国传发生后经过5年。
达成结果	岛津义久修得特性“军略家”。



高城川の战い

触发条件	达成"三州统一战"
达成步骤	①岛津家久作为城主，与山田有信守住高城；②岛津义久、岛津义弘、岛津岁久作为高城的援军。
失败条件	①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津四兄弟任意一人不属于岛津家；③高城失守；④战国传发生后经过8年；⑤山田有信或岛津家久从高城逃亡。
达成结果	①岛津家久修得特性"笼城"；②山田有信修得特性"笼城大人"；③岛津义弘修得特性"鬼"；④岛津岁久修得特性"副将"。

冲田畷の战い

触发条件	达成"高城川の战い"；或"梦幻の如く"剧本开始后触发。
达成步骤	①支配人吉城；②岛津家久在冲田畷布阵，迎击龙造寺军。
失败条件	①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津四兄弟任意一人不属于岛津家；③龙造寺家的大名不是龙造寺隆信；④岛津家久在冲田畷的迎击失败；⑤战国传发生后经过8年。
达成结果	岛津家久修得特性"舍て奸"、"野战名人"、"封杀"。

九州统一

触发条件	达成"冲田畷の战い"，立花道雪死亡后触发。
达成步骤	①用强攻攻陷岩屋城；②统一九州。
失败条件	①岛津家的大名不是岛津义久；②岛津四兄弟任意一人不属于岛津家；③岩屋城陷落前大友家灭亡；④岩屋城陷落前立花山城陷落；⑤岩屋城被强攻以外的方式攻陷。
达成结果	①岛津义久修得特性"慧眼"、"真の武士"、"笼城达人"；②高桥绍运死亡。



长宗我部家

土佐统一

触发条件	"信长包围网"剧本开始后自动触发。
达成步骤	①支配中村御所；②3个月内实施政策"一领具足"；③长宗我部元亲迎击一条兼定。
失败条件	①长宗我部家的大名不是长宗我部元亲；②香宗我部亲泰不属于长宗我部家；③经过3个月仍未实施"一领具足"；④战国传发生后经过5年。
达成结果	长宗我部元亲修得特性"策士"。

四国统一

触发条件	达成"土佐统一"。
达成步骤	①与织田家结成同盟，支配白地城；②支配胜瑞城、十河城、汤筑城。
失败条件	①长宗我部家的大名不是长宗我部元亲；②香宗我部亲泰不属于长宗我部家；③结成同盟前织田家的大名改变；④结成同盟前与织田家交战。
达成结果	①长宗我部元亲修得特性"慧眼"、"不屈"；②香宗我部亲泰修得特性"副将"、"外交术"。



玩后感

与《三国志12》一样，"过度简化"是本作带给老玩家的最大印象。除了简单直白的内政、外交系统外，天皇和朝廷的设定直接取消令人费解，只剩下寥寥几个官位系的"特性"。自动化的战斗导致操作性有所下降，喜欢手控部队以少敌多的玩家也很难在会战模式中找到乐趣。不过得益于此战斗系统，本作在PSV上的运行速度明显优于《天道PK》，中后期相比前作也流畅不少。"战国传"的设定不禁让人想起《太阁立志传》，让玩家能真正进入历史事件中，提升了游戏时的代入感。系统优化并不等于粗暴地简化，SLG的魅力本就在于看似繁琐内政经营和战略部署，如果再简化下去恐怕只会导致游戏味同嚼蜡。

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

PSV

限界凸记 萌之编年史

角色扮演 RPG

限界凸记 モエロクロニクル

Compile Heart	日版	2014年5月15日
1人	6480日元	无对应周边

不得不说Compile Heart近两年非常高产，“《海王星》系列”接二连三地往不同方向推出新作的同时，还不断推出公开各种原创作品，就连去年那款吸引了不少男性玩家（和部分女性玩家）目光的卡牌游戏《限界凸骑》也推出了续作（在这之前更该惊讶的是这样的作品居然没被查水表），不过这次的作品改为了传统的第一人称RPG。玩法除了保留糟糕元素和世界观之外，系统和人设全部焕然一新。游戏难度不算高，但是卖相不错，而且难度不高，就算不冲着糟糕元素去玩也会是一款不错的作品。

文 宇宙人　美编 Juxi

宿屋

宿屋就是玩家的大本营，挑战之前可以在宿屋调整各个魔物娘的状态以及整顿自己的队伍。宿屋菜单主要有以下项目：

部屋に行く：进入魔物娘的房间，可以给魔物娘送礼物培养感情或者对话、换装等等。

占い：给不同的魔物娘进行占卜，能够得到魔物娘特殊事件的提示。

编成：更换参战的魔物娘。

改筑：利用建材改建魔物娘的房间，每个魔物娘的房间独立，房间改建之后不仅环境变化，对居住其中的魔物娘也会有影响。

图鉴：查看魔物娘和敌人的图鉴资料。



魔物娘的房间

房间分两部分，一部分杂兵的广场，在里面可以查看从迷宫收复回来并寄宿在那里的魔物，而另一部分是魔物娘的房间，魔物娘的房间是各自独立的，有些针对魔物娘的操作也要在她们的房间里才能执行。魔物娘的房间可以通过魔物蛋系统合成出建材，然后进行装修，装修之后房间会变得更加豪华，而且居住的魔物娘就算不出战也能得到一定比例的经验值。另外还有一个效果是送礼物的时候亲密度提升量增加。



魔物娘的亲密度

每个魔物娘跟主人公之间都有亲密度的设定，亲密度提升之后会触发该魔物娘的特殊事件并且获得相应的报酬奖励。除了部分特殊剧情在宿屋触发的之外，还有很多剧情都要到某个迷宫的指定地方才能触发，具体地点在哪里可以问宿屋的女老板，让她给魔物娘占卜，之后她会以比较抽象的描述给我们提示，比如“有水流动的地方第二层”等等。根据提示进入相应迷宫的楼层就能找到剧情点。

而提升亲密度的方法主要有3种，分别是进行战斗、进行心跳触摸模式、送礼物。

契约宠物



杂兵战战斗胜利之后有一定几率能收复其中的杂兵魔物，收复成功之后它们会寄存在宿屋的“H魔物”广场（怪异魔物，ヘンテコ，游戏里简称“H魔物”），H魔物的作用之一就是跟魔物娘契约，让魔物娘能获得额外的能力。

每个魔物娘可以跟一只H魔物进行契约，契约在房间魔物娘的房间内进行，实际上就像装备那样“装”给魔物娘就行了。不同的H魔物拥有的能力都不一样，比如会小几率跟随主人发动助攻的，也有给主人回复、提升能力参数、加速等支援效果的。不过支援效果大多数发动几率都比较低，实战中的作用并不明显，前期很多都不能依赖的。

魔物蛋系统

制作魔物蛋的系统，制作过程需要H魔物和素材内裤（素材パンツ），并且要进入其中一个魔物娘的房间委托她来合成。素材内裤可以在迷宫中开启宝箱获得，其种类决定了合成出来的是什么东西，具体种类分头装备、首装备、腕装备、道具（消耗品）、建材5种。不同魔物娘用不同H魔物合出来的装备和道具会有一些差异，当然也有原本是合装备结果出来的是消耗品的情况发生。至于建材这种道具是用来升级魔物娘房间的，而且魔物娘合成来的建材只能给修建自己房间用，不能给其他人。其他装备则不受限制。

在房间中选择“タマゴシステム”就可以开始合成，合成之后H魔物会消失。

心跳触摸系统
（胸キュンスクラッチ）

正式学名是“心跳加速·搓搓乐”系统，这里简称为心跳触摸系统，是前作继承过来的绅士向系统，不过因为本作没有了卡牌升级的设定，所以作用仅仅是用来收复魔物娘以及提高魔物娘的好感度而已。在房间中进行这个系统需要消耗“摩擦点数”（こすりP），这个可以通过战斗奖励获得。而迷宫中遭遇魔物娘并且扒光她们之后，也会进入这个系统，触摸成功之后才能将她们收入魔下。



进入心跳触摸系统的时候先要将PSV竖起来，此时画面会显示魔物娘的立绘大图，因为屏幕显示不完，所以要用右摇杆来用来控制画面移动，这个模式中，画面的右上角（以竖起来为基准，下同）会显示一个时间，默认1分钟。画面左边的是净化槽，在限定时间内让净化槽涨满就算成功，反之就失败。

触摸之前得先弄清楚具体摸的方法，触摸的方式分为4种，分别是触碰、戳、擦、揉（拨动），其区别为触碰就是直接用手指点住那个位置，戳就是连点该部位，擦顾名思义，揉就是两只手指在该部位两侧并不断做“夹”的动作。

魔物娘的身上有多个“敏感部位”，触碰这些部位的时候通常会有星星或者心型冒出来。一开始我们先寻找敏感部位，每个魔物娘的敏感部位不同，但位置基本上是固定的，而且出现有先后顺序，比如魔物娘A一开始是胸部，触摸一段时间之后就会消失，然后换到大腿或者其他地方等等，这个需要玩家自己慢慢摸索。

找到敏感部位后进行触摸，上述4中方法中只有一种触摸方法是正确的（具体也是因魔物、因部位而异），如果冒出星星表示位置找对了，但是方法不对，这就要马上换其他的触摸方式，让画面出现心形。不过，无论冒出星星还是心形净化槽都会上涨，但是错误的方法涨速会慢一些，而且不会积蓄兴奋值。

所谓的兴奋值就是净化槽上面那个贱生物

オツトン，如果连续用正确的方法触摸敏感部位，这个生物就会兴奋，兴奋度到达最高的时候就会进入“圣光”模式，这时候魔物娘的衣服会消失（但是有心形挡住重要部位），此时玩家要同时按住PSV的触摸屏和背触板不停擦拭。“圣光”模式只会维持5秒钟左右，但是这5秒内限制时间不会减少，而且擦拭还能大幅增加净化值。

队伍的构成

本作的队伍采用5人制，玩家可以从多达50只的魔物娘中选择5只出战（对选择困难症的人简直是折磨）。选择好魔物娘之后还可以设置“前卫”和“后卫”，前卫魔物娘使用物理攻击能发挥出100%的伤害，但相对的受到敌人攻击的伤害也是100%。而后卫的魔物娘受到敌人攻击伤害会减半，但是物理攻击伤害也会减半（魔法攻击不受影响）。配置队伍的时候让防御力低的角色当后卫是常识。



队伍换人只能在宿屋菜单中的“编成”里进行，△键菜单中虽然也有“编成”项目，但是只能调整在队5人的前后卫关系和位置，不能换人。值得一提的是，站在队伍中间的角色会更容易遭到敌人攻击，所以低防御力的角色建议放到左右两侧，或者让高防御力的法系角色放在中间并且设置成后卫也是不错的做法。

萌属性

表述这只魔物娘的性格萌点，比如傲娇、双马尾、抖S等等，每个魔物娘都有一到两个萌属性。萌属性可以理解为魔物娘的固有技能，效果也多种多样。好的萌属性影响效果非常大，比如“ドS”效果是“オツトン怒状态最高的时候全体攻击攻击力翻倍”。所以魔物娘好不好用除了取决于本身的技能表和能力参数之外，还取决于自身的萌属性。

另外有些萌属性效果是跟其他萌属性联动，比如“巨乳”的效果是“自己的HP在65%以下时，‘ロリ（萝莉）’属性的同伴基础攻击力增加40%”。由此可见萌属性之间的配搭多么重要（恶意）。要把队伍的输出最大化，萌属性也要考虑进去。

技能

每个魔物娘都有一套固定的技能表，初期只有第一招能够使用，但是随着不断战斗，后面的技能就会陆续积累经验值并且开放。跟等级不同，技能的经验值是就算蹲在宿屋也能积蓄的，一些早期技能较弱的魔物娘不妨先放在宿屋里，修一下房间让她们能升级，过一段时间学会好技能再拿出来。除了战斗中可以使用的技能之外，还有一部分是被动技能，名称开头的图标显示为“自动”。

虽然攻击技能很多都有属性并且消耗SP，但不代表这些都是魔法攻击，区分物理技能还是魔法技能是要看技能的介绍或者技能前面的图标，如果是一把剑的符号表示这是物理攻击，“龙珠”那样的符号表示魔法攻击。



换衣系统



魔物娘的亲密度在1颗心以上之后就会开启换装系统。换装之前，首先要收集到对应的服装（游戏里的描述是内裤“パンツ”），取得方法是打倒迷宫中头上有红心符号的魔物掉落，或者从宝箱中取得。

取得了服装之后将该服装送给魔物娘即可，每一套服装都是对应魔物娘的，所以不存在送错人一说。送给魔物娘之后可以在房间的菜单里选择“着替え”更换。换装之后魔物娘的萌属性不变，但是能力参数会大幅变动，技能表也会换一套全新的。因此，原本物理系的魔物娘换装之后变成法系或者支援系这种情况很常见。

当然，部分魔物娘的能力参数本身就过于偏重物理或者魔法，换装之后也可能出现技能变化了，但是能力参数变化跟不上因而成为鸡肋的情况。

迷宫冒险

离开大本营之后，玩家就可以选择迷宫进去冒险。作为一款主视角的迷宫RPG，本作的系统也相当传统。每个大迷宫有好几层，每一层迷宫结构不会变化，但一开始是隐藏的，玩家只能自己探索，完成这张迷宫的地图。而我们探索迷宫的目的主要有两个，一是收复魔物娘，二是进入迷宫的最高（深）处触发剧情，并收复看守这片地域的魔物娘（地域リーダー），然后回去宿屋就能触发剧情并开启下一个迷宫，推进流程。

除了在剧情点触发强制战斗之外，迷宫中有三种遇敌情况，一种是像踩地雷那样的随机遇敌。第二种是可视的，迷宫中几个固定位置能看到蓝色幽灵状的敌人，这些敌人不会移动，但有些会在必经之路上或者藏在门角里面，这种敌人也是杂兵，但是它们头上会带有金色的星星符号，血量也比其他踩地雷遇到的杂兵多，战斗中也可以逃跑，但是逃跑之后它们不会在地图上消失。第三种是魔物娘，每个迷宫每层都有大概1～2只魔物娘，接近她们的时候BGM会发生改变，魔物娘在地图上表示为粉红色的幽灵图标，并且会不停移动，但是移动的路线是固定的。成功收复之后就不再出现。如果收复失败她们要过一段时间才会重新出现。



战斗系统



❶	我方角色状态
❷	战斗指令
❸	敌人
❹	兴奋度
❺	オットン愤怒值
❻	行动顺序
❼	烦恼值

作战指令

名称	作用
魔物娘专用	
攻击	对单体敌人发动普通物理攻击
スキル	发动技能
防御	进入防御状态，能大幅降低受到的伤害，效果维持到下次行动开始
甘える	向主人公卖萌，增加烦恼值（+30%）
主人公专用	
ためる	积蓄烦恼值
たす	传递力量
道具	使用道具
见守る	不采取任何行动
逃げる	逃跑

废材主人公的作用

主人公虽然不会直接参与战斗，但是使用道具和逃跑这两个重要指令只有他才能使用。主人公有自己的回合，并且跟其他魔物娘一样会进入行动顺序槽（一般会比所有魔物娘都先行动）。除了上述两个指令之外，主人公最主要的作用是蓄力，然后给在场的魔物娘增强力量。他有两个专用指令，“ためる”会积蓄烦恼值，烦恼值是一个百分数，显示在行动槽的右下方。除了用“ためる”指令之外，魔物娘的“甘える”指令也可以增加烦恼值（而且增加量比主人公自己积蓄要多）。烦恼值提高之后选择“たす”指令就能将力量灌注到某一只魔物娘身上，该魔物娘下一次行动效果就会大幅提升（攻击伤害会增加，回复的血量也会增加，就算卖萌也会增加更多烦恼值，只是意义不大），效果仅维持一回合。



由于烦恼值是一个百分数，虽然数值越高，灌注给魔物娘的力量越多，但是蓄得越高就越容易爆（这个百分数实际上可理解为爆的几率）。如果蓄爆了这个数值会瞬间涨到100%并且进入“贤者时间”（贤者タイム），这个状态下主人公将不能行动，逃跑、道具等指令也无法用。此时每当轮到他的回合烦恼值会下降一些，直到下降到0%的时候才能行动。此外，魔物娘卖萌也可以降低贤者时间的百分数。

蓄力系统给魔物娘行动效果提升量是很高的，一些法系的魔物娘在没有SP的时候与其无意义地用物理攻击，还不如卖卖萌给主人公积蓄烦恼值，间接提升同伴的战斗力，这样输出会更高。不过杂兵战通常都是一两个回合内完场，所以蓄力系统一般是对魔物娘的时候用得比较多。

值得一提的如果运气好，烦恼值是可以蓄到100%不爆的，不过此时不能再继续蓄力。

属性克制&连携

本作有4种属性设定，它们之间的克制关系为“火→风→土→水→火”。敌我双方都有属性，如果用克制的属性攻击就能提升伤害，此时攻击画面会出现“weak”字样提示。

战斗的时候，如果连续命中对方的弱点属性就会发生属性连携（オ-ラコンボ），连携数字越高，战斗结束之后获得的经验值和摩擦点数就会越高，此外，部分萌属性的效果也要求属性连携达到一定次数以上才能生效。

属性连携的成立并不要求打中同一个敌人，用不同属性攻击不同敌人并且都命中弱点的话同样能构成属性连携。但是如果任何一次攻击无法打出“weak”（包括使用了无属性攻击或者普通攻击）就会断连，而使用全体攻击时在场的敌人也必须弱同一种属性，如果任意一个敌人没打出“weak”也会断连（所以全体攻击在本作的实用性不高）。

此外，攻击对方弱点属性还会让画面左上角的オットン发怒，命中三次之后愤怒值到最高，如果再攻击一次对方弱点属性，オットン就会发动单体高威力的“凸击”。不过攻击对象是随机的，因此这招“凸击”只能当作偶尔的奖励，不能过于依赖。

魔物娘战

跟其他杂兵不同，魔物娘既是我们的同伴，也可以说是BOSS。魔物娘跟其他普通杂兵不同的地方除了HP更多、战斗力更强之外，我们还可以对她们的衣服发动攻击（俗称“扒衣攻击”）。每个魔物娘身上都有2－3个部位的衣服可以攻击，这些衣服有一行单独的HP槽，耗光之后该部位就会被破坏掉。同时画面左上角的兴奋值就会大幅提升。当全部衣服破坏之后，兴奋值就会升满，进入心跳触摸模式，如果触摸成功就能将魔物娘收入队伍，但如果触摸失败的话，魔物娘就会逃跑。之后要过一段时间她才会重新出现。

除了衣服之外，魔物娘本体也有一个HP槽，她的HP槽通常有好几段，成功打掉一段可以让她陷入一定回合内不能行动的气绝状态。另外攻击魔物娘本身也能积蓄兴奋值，只不过积蓄速度更慢。但是如果能在她还穿着衣服的状态成功打满兴奋槽并进入心跳触摸模式的话能够获得特殊的“绅士奖励”，此时触摸的限制时间会延长。手艺差的玩家不妨利用一下这个奖励吧。

魔物娘每件衣服以及本体的弱点属性都有可能不一样，因此如果要做属性连携的话需要多多摸索一下。

魔物娘战斗有时候会伴随一些杂兵出现，虽然不消灭它们也能结束战斗，但它们往往会对战斗有很严重的干扰，所以还是要优先击破。

流程攻略

本作的流程推进方式比较简单，每一章都对应一个迷宫，只要在迷宫最深处找到作为地域领主的魔物娘并打倒她即可解锁新的迷宫，而进入新迷宫的同时也会开始下一章节，不过考虑到要捕获所有魔物娘，所以最好还是每个角落都搜索一遍。迷宫中几乎没有解谜的要素，考虑到本作中属性连携的重要性，这里为大家列出每个迷宫的魔物弱点属性，大家可以针对它们的弱点选择魔物娘出战。

第一地域

キノコニョッキ林

主要H魔物

名称	弱点
とろりんミルク	火
とろとろ牛乳	火
ストライプマスク	火
潮ピュッピュックジラ	风
ふんどしプリンス	风
ふんどしクイ-ン	水
しまパン假面	火
潮吹きクジラ	风
U・F・O	火
U・F・Oぼよん	火
ふんどし王子	风
ふんどし女王	水
コンドゴレ-ム	火

第一层

宝箱

X,Y	道具
15,9	レザ-バレッタ
12,14	开门结晶
4,6	土星の舞
11,5	天使の翼（リリア专用内裤）

登场魔物娘

レ-チェ	
部位	弱点
本体	火
にゃんこマフラ-	?
プチドレスキャミ	火
じゃれつきスカ-ト	?



オルトロス	
部位	弱点
本体	火
オロロンブラ	?
ふりふりエプロン	火
オロロンパンツ	风

注：由于现时点玩家队伍里只有能使用火属性攻击的リリア，所以レ-チェ标记了“？”的部位无法确定弱点属性，就算确定了玩家也无法针对性攻击，后文也是如此。

第二层

宝箱

X,Y	道具
4,4	急救箱
2,19	魔女の发饰り
8,11	棉混のタンガ
15,9	开门结晶
15,2	リトルレディ
17,8	乙女ちっくガ-リ-
封印区2,17	妖精の气氛れ

登场魔物娘

ゴブリン	
部位	弱点
本体	风
短めマント	风
运动部ウエア	火
动きやすいショ-トパンツ	火
スライム	
部位	弱点
本体	土
肩ガ-ドだべ	土
ちちガ-ドだべ	土
やわらかワンピ	火

第三层

宝箱

X,Y	道具
5,18	急救箱
14,3	サンシャインビ-チ
6,4	ブリブチフラワ-
2,11	オシャレスカ-フ

登场魔物娘

ラテ（+潮ビュッビュックジラ×2 弱点：风）	
部位	弱点
本体	火
お花の胸当て	土
ロ-ライズプリ-ツ	风
妖精のチュチュ	火
キラ-ビ-（+ストライプマスク×6）	
部位	弱点
本体	火
セ-ラ-トップス	火
ハニ-プリ-ツ	火
お气に入りのハチミツ	风



第四层

宝箱

X,Y	道具
16,19	魔力草
16,18	ひもぱんストライプ
18,18	にゃんこパラダイス
10,14	ストライプサ-カス

登场魔物娘

コボルト	
部位	弱点
本体	水
モンストピア指定体操着	风
モンストピア指定ブルマ	风
オ-ク	
部位	弱点
本体	土
ぷりぷりキャミソ-ル	火
むちむちショ-トパンツ	风
マタンゴ	
部位	弱点
本体	风
きのこんチュ-ブ	风
きのこ轴ズボン	风

攻略

游戏的第一个迷宫，最初只有一个魔物娘**リリア**，还好目前出现的敌人都是被**リリア**的属性克制的，所以不会有难点，坐标（18,20）有存档点可以先回复HP，而附近的（13,19）会触发强制战斗打第一只魔物娘**レ-チエ**，这场战斗是让大家熟悉怎样调教魔物娘的，而且**レ-チエ**的属性也被**リリア**克制，所以难度不高。战斗胜利后这层还有一个魔物娘**オルトロス**，一并收复了就可以继续往上走。



第二层的敌人弱点是风、火两种属性，收复了**レ-チエ**之后依然在可以轻松克制她们。不过这一层会出现毒沼泽，走在毒沼泽上会扣很多HP，而且会把魔物娘毒死，所以要尽量避免走上去。（2,19）的宝箱被7格毒沼泽挡住，进去拿之前除了要保证HP较高在之外最好准备“开门结晶”，拿到之后马上使用脱离迷宫。

第三层坐标（6,5）的按键打开之后（20,14）的门会打开，里面可以穿过第二层的封印区域快速来往于第一层和第三层之间。而且封印区域内有宝箱。第三层打败**ラテ**之后本章就会结束，回去宿屋就能打开新的迷宫，不过**キノコニョッキ**林还有第四层区域，而且有魔物娘在里面，建议全部收复了再去下一章。



第二地域

ネトリベットリン湖

主要H魔物

名称	弱点
バナナツ娘	土
バナナツインズ	土
巨大根	火
こけし次朗	水
ピンクろ-太	土
突进巨大根	火
ひもパン星人	风
ひもパンマン	风
ろ-太	土
バナナ女子	土
こけし次郎少佐	水
ダブルバナナ	土
刚毛くん	风

第一层

宝箱

X,Y	道具
7,5	魔力草
5,8	3000G
13,13	マキビシ
16,8	アーガイルドリーム
1,20	贝壳ビキニ
5,14	绵混のタンガ

登场魔物娘

バンシ-（+突进巨大根×2）	
部位	弱点
本体	土
ふんわりワンピ-ス	风
空色のチュニック	火
萌えるドロワ-ズ	水

第二层

宝箱

X,Y	道具
10,3	安らぎのお香
15,13	空色フラワ-
12,17	战士の腕轮
18,12	ブラックホ-スレザ-

登场魔物娘

インプ	
部位	弱点
本体	火
デビルミニジャケット	土
ク-ルガ-ルスカ-ト	土
ウィルオウィスプ	
部位	弱点
本体	水
お嬢様のお出かけブラウス	风
たっぷりレ-スのスカ-ト	火

第三层

宝箱

X,Y	道具
10,13	悪魔のささやき
11,8	绢のひもパン
13,14	水精の舞
5,5	ブラックプチレ-ス

登场魔物娘

ケンタウロス	
部位	弱点
本体	风
フィットする胸当て	土
付け心地拔群ア-ムガ-ド	土
俊足ショ-トパンツ	火
エルフ	
部位	弱点
エルフ	火
ツインケ-プ	风
清廉洁白ブラウス	火
パニエスカ-ト＆タイツ	火

第四层

宝箱

X,Y	道具
11,2	ミラクルスタ-
13,20	七色の宝石

登场魔物娘

セイレ-ン（+バナナ女子×4+ダブルバナナ×2）	
部位	弱点
本体	土
キラッキラスタ-	土
ステ-ジ衣装	风
アイドルインナ-	风
カリプソ（+ひもパン星人×2+ピンクろ-太×2）	
部位	弱点
本体	土
水流ケ-プ	风
海の恵みスク水	风
太ももリボン	火

★ 攻略

这个迷宫的结构相对复杂一些，而且有不少是单向通行的路，第二层先从（1,10）的楼梯到第三层，然后打开第三层（7,5）的开关，之后返回第二层，从（1,16）到第三层另一个区域，再绕到（7,1）的楼梯进入第四层，最后在（18,4）打地域领主**カリプソ**。胜利后本章结束。





第三地域



アネタイ遗迹

主要H魔物

名称	弱点
ツンツンマリモ	水
怒头じゃくし	水
うまちゅっちゅ侯爵	风
ちぢれ黑发	风
ダッチっち	火
完熟マンゴス	风
乾燥アワビ-ナス	土
ちゅ-ちゅ-伯爵	风
エアダッチ	火
ケマリモ	水
熟成マンゴプリン	风
半生アワビ-ナス	土
ちぢれ白发	风

第一层

宝箱

X,Y	道具
17,1	目觉まし时计
20,16	マンモスの肉

登场魔物娘

マミ-（+うまちゅっちゅ侯爵×2+熟成マンゴプリン×2	
部位	弱点
本体	风
ファラオの胸包带	火
ピラミッドパワ-包带	火

第二层

宝箱

X,Y	道具
8,9	ホイホイ首饰り
14,2	ミステリアスセクシ-
3,12	绵混のタンガ

第三层

宝箱

X,Y	道具
1,4	7000G
1,14	风亚人の铁槌

第四层

宝箱

X,Y	道具
5,1	绵混のドロワ-ズ
8,19	フライングバット
17,16	オリエンタルフラワ-

登场魔物娘

ダ-クエルフ	
部位	弱点
本体	火
军曹殿のマント	风
敬礼トップス	土
ボディコンス-ツ	火

第五层

宝箱

X,Y	道具
2,11	死の免罪符
13,6	イチゴ柄の绵パン
15,9	アシンメトリ-パンツ

登场魔物娘

ジャックランタン（+怒头じゃくし×2）	
部位	弱点
本体	水
夜空のマント	风
シマシマブラ	水
かぼちゃショ-トパンツ	火

第六层

宝箱

X,Y	道具
4,18	ミッドナイトロ-ズ
14,19	セクシ-アマゾネス
19,17	我慢カチュ-シャ

登场魔物娘

オ-ガ	
部位	弱点
本体	水
冲击吸收肩铠	土
坏れにくい胸当て	土
顽丈な腰铠	土

ワイト	
部位	弱点
本体	风
ドクロなネックレス	土
女の勲章パッテントップス	火
ロックな生き様スカ-ト	火

ティピカ（+うまちゅっちゅ侯爵×4）	
部位	弱点
本体	风
エキゾチックカラ-	土
踊り子のブラ	土
スケスケかぼパン	火

★攻略

迷宫前三层基本上是“一本道”的结构，到达第二层的时候记得在（5,9）触发机关。第三层会触发跟神秘男子**カルゴス**的战斗，他同样没有弱点，因此用高伤害的招式击杀他就好。第三层的楼梯比较多，左边的楼梯通往第四层，右边的通往第五层，而最上方的通往第六层。先去四、五层触发机关并且收复里面的魔物娘，最后去第六层（15,10）的门就会被打开，在（17,10）触发战斗打地域领主**ティピカ**。战斗胜利后本章结

第四地域

イン・ビヨウ苑

主要H魔物

名称	弱点
こけし太郎	水
てんが丸	水
インセクテンガ-	风
ましゅまろポロリ	火
もじゃり姫	土
てんがの千代	水
まんじゅうポロン	火
ワ-ムテンガ-	风
ぬれねばりん	土
もっさり王女	土
こけし太郎村长	水
流出タマゴ	水
おもらしタマゴ	水

第一层

宝箱

X,Y	道具
2,5	モノト-ンフラワ-
11,5	夜樱乱舞
18,9	みるきぃセ-ラ-
12,20	纯棉のTバック
13,10	手品师のミサンガ
20,7	オイランジェリ-
15,19	魔除けの腕轮

登场魔物娘

ミノタウロス（+まんじゅうポロン×4 弱点：火）	
部位	弱点
本体	水
ぽろりガ-ド	水
乳牛ワンポ-ス	火
メイドエプロン	风

爱莉（+ぬれねばりん×2）	
部位	弱点
本体	水
太夫のお着物	火
女王様のブラ	水

第二层

宝箱

X,Y	道具
17,19	死の免罪符
16,1	ホルスタインキュ-ト

登场魔物娘

カマイタチ（+まんじゅうポロン×2+こけし太郎村长×2）	
部位	弱点
本体	火
くのいちの锁帷子	风
ニンニンショ-トパンツ	火

第三层

宝箱

X,Y	道具
19,12	纯棉のTバック
7,14	热血ドラゴン
9,6	绮罗星カ-ニバル



登场魔物娘

小豆洗い	
部位	弱点
本体	土
供奉娘着物	火
短い下穿き	水

第四层

宝箱

X,Y	道具
5,3	妖精の鳞粉
10,19	污れなき纯白
18,18	キュートドット
20,15	开门结晶

登场魔物娘

织姬	
部位	弱点
本体	火
天の川の羽衣	风
襟&胸	土
ミルキ-ウェイ振袖	火
恋に恋する乙女パンツ	水
ドラゴン	
部位	弱点
本体	水
オリエンタルカラ-	风
透かし饰りの胸当て	土
斗魂ドレス	火

★攻略

这个迷宫的敌人弱水属性的较多，编队的时候可以偏重这个属性。第一层有两条楼梯，从（8,1）的楼梯能直接到达第四层，之后可以从第四层（20,2）的楼梯下来到第三层，再从第三层（1,16）的楼梯来到第四层另一个区域，从（14,20）的楼梯回到第一层深处的区域，这样能不经过第二层直接挑战这个地域的首领爱莉。不过由于第二层也要搜索，这条路线并没太大意义。第一层另一条楼梯以及第三层（19,20）的楼梯都能通往2楼。总的来说这个迷宫的结构不复杂。到达坐标（19,5）触发跟爱莉的战斗，胜利







第五地域

ゴスロクォーツ

主要H魔物

名称	弱点
Tバックスセブン	风
マツタケ番长	土
えのきソ-セ-ジ	水
きのこウィンナ-	水
Tバックス	风
きんきんたこやき	水
マツタケヘッド	土
ミ-ト黄门	风
きんきんだんご	水
ビンビンボトル	火
コンドゴンゴルド	火
ブチギレじゃくし	水

第一层

宝箱

X,Y	道具
10,19	棉のタンガ
11,1	强力バングル

登场魔物娘

ミミック	
部位	弱点
本体	风
めろめろパッツ	水
ヒミツの首饰り	土
お姐さんのブラ	水

第二层

宝箱

X,Y	道具
19,17	宵の花园
3,7	死の免罪符

登场魔物娘

部位	弱点
本体	风
心の支え假面	土
ビロ-ドのマント	风
夸りの腰铠	土
骑士の铠	土
ス-パ-スリットドレス	火



第三层

宝箱

X,Y	道具
16,11	妖精の鳞粉

登场魔物娘

キマイラ（+きんきんだんご×2+ボール黄门）	
部位	弱点
本体	水
猛兽使いケ-フ	风
パベットパンツ	风

第四层

宝箱

X,Y	道具
3,13	プチフェザ-
2,13	イチゴ柄の棉パン
16,18	腕中印必中ハチマキ
4,2	フルメタルパンツ
3,2	10000G

登场魔物娘

クロス	
部位	弱点
本体	土
ア-マ-トップス	土
メカボテイス-ツ	土

第五层

宝箱

X,Y	道具
12,9	妖精の伤药
14,4	チヤ-ムなひもパン

第六层

宝箱

X,Y	道具
9,10	ウィ-クンナックル
9,11	デジタルド リ-ム
17,20	棉のTパック

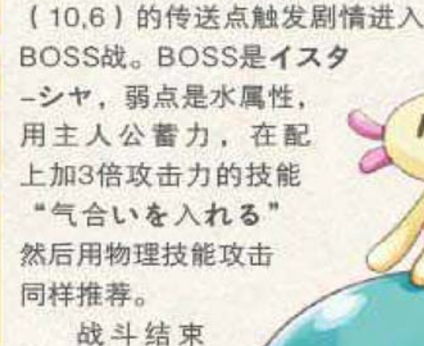
登场魔物娘

ネクロマンサ-（+Tパックスセプん×2+カチカチポトル×2+えのきソ-セ-ジ×2）	
部位	弱点
本体	风
ドクロトップス	土
セクシ-な腕饰り	风
ヴィンテ-ジショ-ル	水

★ 攻略

（20,12）的楼梯可以直接通往第五层，不过就算进去里面的路也会被封住。（18,1）的楼梯通往第四层。第四层有很多跳跃点，而且有一个魔物娘，但是这一层几乎是个独立的区域。因此可以先进入第四层，回收了魔物娘和所有能打开的宝箱之后，再从第一层（1,15）的楼梯到第二层开始探索。注意第一层的魔物娘**ミミック**会使用高伤害的全体攻击附带技能封印效果，战斗前记得在商店多买一些解除异常状态的道具，队伍里最好也带可以治疗异常状态和全体回复的角色。第二层目前可以探索的地方比较少，第三层有很多单向通行的地方，只能依靠传送点传送到这些地方的后面，楼层中间的正方形区域四周都有单向传送带，其中除了（12,11）的传送带之外，其他传送带尽头都不是路，先探索完全部传送带之后再走（12,11）那个吧。到达（10,18）打开几关之后第五层原本关上的门就会打开。穿过第五层到达第六层，触发（11,14）的机关之后，第一层会打开一扇门，进去之后探索第五层的其他区域，将第五层探索完之后（打开地图会提示“**フロア踏破**”字样）离开迷宫，前往**アネタイ**遗迹第三层（11,10），在这里触发剧情。

触发剧情之后就可以回去第五地域，第一层还有一扇没有打开的门，走过去触发剧情之后就会打开，进入第二层另一个部分，之后到（10,6）的传送点触发剧情进入BOSS战。BOSS是**イスタ-シヤ**，弱点是水属性，用主人公蓄力，在配上加3倍攻击力的技能“**气合いを入れる**”然后用物理技能攻击同样推荐。



战斗结束后，**モカ**、**マタリ**、**イスタ-シヤ**加入队伍。同时解放下一个迷宫。





第六地域



ホワイトリミット



主要H魔物

名称	弱点
化妆ホラー	火
セクシーきんにく	火
わかめの精	土
もじゃバナナ	土
もじゃブンブン	土
きのこレンジャー	水
めっちょりん	土
めっちょりん	土
厚涂りホラー	火
铜毛たわし	风

第一层

宝箱

X,Y	道具
17,4	ゆーわくハート
11,9	プリティクール
15,11	珍しいこけし
18,13	创造主の秘密



登场魔物娘

ケルベロス	
部位	弱点
本体	水
地狱トップス	火
ケロリンパンツ	风
番犬スカート	水

注：这个魔物娘一开始发动抚衣攻击很难命中，建议先打掉她一行HP让她气绝之后再集中攻击衣服。

第二层

宝箱

X,Y	道具
9,1	贤者之石
1,9	イカした锁
13,16	棉のひもパン
15,19	水玉スノー

登场魔物娘

ガーゴイル	
部位	弱点
本体	火
バストガード	土
露出系ボディアーマー	土

第三层

宝箱

X,Y	道具
17,2	棉のタンガ
9,14	ダークシャドウ
12,13	水亚人の铁锤

登场魔物娘

スキュラ（+铜毛たわし ×2）	
部位	弱点
本体	土
知的な眼镜	风
インテリコルセット	火
分厚い本	风
学者スカート	火
シンプル黑タイツ	水

攻略

迷宫的道路看似比较复杂，但实际上只有三层。从起点到最终BOSS战的路线是先上去第三层，然后再从另一条路回到第一层另一个区域，因此实际上只有一条路可走。但是路上敌人的强度比较高，

往下走的时候经过第二层右上角的区域的（15,17）时有存档点。回到第一层，到达（3,19）会找到传送点，进去之后就会直接进入BOSS战。最终BOSS是不吃属性的，所以队伍推荐朝着高攻击力的目标来配置，拥有攻击力提升三倍技能“气合いを入れる”的魔物娘优先选

奖杯列表

杯种	名称	取得方法
プラチナ	战记に名を驰せし者	取得其他全部奖杯
ブロンズ	キノコニヨッキ林救济!	通过第一个地域
ブロンズ	ネトリベットリン湖救济!	通过第二个地域
ブロンズ	アネタイ遗迹救济!	通过第三个地域
ブロンズ	イン・ビヨウ苑救济!	通过第四个地域
ブロンズ	ゴスロクオ–ツ救济!	通过第五个地域
ブロンズ	ホワイトリミット救济!	通过第六个地域
シルバ–	それでも世界は回っている	达成故事的结局
ゴ–ルド	やっぱり、こうでなくっちゃ!	达成故事的真结局，条件是达成普通结局后读取通关存档打完全部封印区域
ブロンズ	初体验!!	开始游戏获得
ブロンズ	つかまえた!	跟第一个魔物娘成为朋友
ブロンズ	こんなかわいい子たちを方っておけるか!	跟10个魔物娘成为朋友
シルバ–	ハ–レム王	收复全部魔物娘
ブロンズ	改筑ビフォ–アフタ–	在宿屋给任意魔物娘改建房间
シルバ–	最高のおもてなし	给任意魔物娘的房间改建到最高等级
ゴ–ルド	匠の技	给全部魔物娘的房间改建到最高等级
ブロンズ	何だ…この感觉!?	用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度10次
ブロンズ	手が止まらない	用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度50次
シルバ–	ゴ–ルドフィンガ–	用心跳触摸模式提高魔物娘的好感度100次
ブロンズ	モンストピアの不思议	收集50个H魔物的图鉴，只要打过一次的魔物就会进入图鉴，不用实际收复它们
シルバ–	いろんな奴がいるもんだ	集齐全部H魔物的图鉴
ブロンズ	こ、これがパンツって奴ですか!?	首次获得服装内裤（就是送给魔物娘让她们换装的那种）
シルバ–	传说の乙女の圣布狩人	获得全部服装内裤
ブロンズ	モンストピアの案内人?	进入多个迷宫楼层，具体多少并不明确，但既然有全部进入的奖杯，自然这个也必定会解锁
シルバ–	モンストピアは俺の庭	进入全部迷宫楼层
ブロンズ	さあ、生まれたままの姿に!!	战斗中破坏魔物娘的衣服
ブロンズ	俺の○○○を产んでくれ!	首次使用魔物蛋系统
シルバ–	君がくれたもの	用魔物蛋系统生成升级房间的建材
ブロンズ	受け取つてください!	首次给魔物娘送礼物
シルバ–	その笑颜にはかなわない	给魔物娘送她最喜欢的礼物，游戏中期的时候把身上所有礼物都送给某一个魔物娘，高几率能解锁
ブロンズ	ガンバレ! 俺は後ろで见てるから	首次战斗
ブロンズ	俺にだってやれる事はある!	主人公首次使用“だす”指令
ブロンズ	仆と契约してよ	给魔物娘设置宠物魔物
ブロンズ	仲良しパ–ティ	属性连携达成5连
ブロンズ	熟练パ–ティ	属性连携达成10连
シルバ–	最高のパ–ティ	属性连携达成20连
シルバ–	これも一つのエンディング	跟某一个魔物娘亲密度达到最高
ゴ–ルド	一人なんて选べない	跟所有魔物娘亲密度达到最高
シルバ–	お前たちのものは俺のもの	获得10种ユニ–クアイテム，这些道具在通关之后的隐藏迷宫都能拿到。
ブロンズ	君达のおかげ	击败100只魔物
ブロンズ	君达には头が上がらない	击败1000只魔物
シルバ–	君达みんな最高だ	击败10000只魔物





虽然是以“擦边球”为卖点的游戏，但是作为一款主视角RPG，系统还比较令人满意，加上人设也确实非常养眼。多个难度可随时切换而且不会影响奖杯，这个设定也使得本作更能迎合不同类型的玩家。角色数量众多，玩家组队的时候也有很多选择的余地。总的来说游戏的白金难度不高，推荐给喜欢传统日式RPG的玩家。

这次《第3次机战Z》研究按惯例是各种隐藏要素，除了隐藏单位和道具外，由于这次还加入了D商店，所以把隐藏的Z芯片获得方法也一并放出。

第3次スーパーロボット大戦Z

研究中心 Research Center

文 乌冬
美编 Juxi

战略角色扮演 S·RPG

PSV

第3次超级机器人大战Z时狱篇

第3次スーパーロボット大戦Z時獄篇

BNGI	日版	2014年4月10日
1人	7690日元	对应交叉存档/PSV TV

隐藏要素

隐藏Z芯片

本作加入了Z芯片要素，除了击坠敌人入手外，某些关卡满足了特定条件后进入D商店也可获得额外的Z芯片。

话数	条件	Z芯片
第3话	进入D商店	1000
第4话	さやか和ブロッケン战斗	100
第6话A	カミ－ユ和ギュネイ战斗	100
第5话B	カミ－ユ、リディ的小队和敌人进行战斗的剧情会话发生后，カミ－ユ再和ギュネイ战斗	100
第8话	宗介和ガウルン战斗	100
第11话A	击坠ハマ－ン	200
第11话B	全灭机械兽	200
第11话C	キリコ将エクルビス击坠	200
第14话	击坠アンナロッタ	150
第17话AB	カレン和カン・ユ－战斗	100
第19话	全灭除第6の使徒以外的敌人	150
第21话	前半部分用カレン、カトル、トロワ说得五飞，后半部分ノイン和ヒルデ的击坠数合计在5以上	200
第22话A	バナ－ジ气力在130以上时和フロンタル战斗	100
第23话A	オット－和マリ－ダ战斗	50
第24话A	ネエル・ア－ガマ到达指定地点后3回合以内ユニコ－ンガンダム和ネエル・ア－ガマ邻接	100
第25话A	ミコノ和カグラ战斗	150
第26话A	ワッ太说得グ－ラ	150
第22话B	ミコノ和カグラ战斗	150
第23话B	シンジ击坠第7の使徒、飞行要塞グ－ル、ゴ－ストファイヤ－V9、ガラダK7、ダブラスM2其中一架	100
第24话B	击坠フロンタル	100
第25话B	击坠マリ－ダ	50
第26话B	タケル说得グ－ラ	150
第28话	ヒビキ和？？？（アンナロッタ）战斗	100
第29话	宗介和ガウルン战斗	50
第30话	由宗介1人独力击坠ガウルン	150
第31话	由キラ和シン独力全灭初期敌人	150
第33话	アムロ参加战斗	50
第34话	龙马、隼人、弁庆分别击坠敌人	100
第36话A	バサラ和カグラ战斗	50
第37话A	击坠フロンタル	100
第38话A	用歌对ケルビム兵造成伤害	50
第40话A	ユニコ－ンガンダム触发发动NT-D的剧情后，バナ－ジ分别和フロンタル、ハマ－ン战斗，并且过关时ダグザ的击坠数在80以上	200
第36话B	さやか、ノリコ分别和ブロッケン战斗	50
第37话B	正太郎说得グ－ラ	50
第38话B	レイ和アンナロッタ战斗	100
第39话B	グ－ラ击坠3架以上敌机	100
第40话B	さやか、ボス分别和ブロッケン战斗	100
第36话C	ゼロ、カレン分别和セイナ战斗	100
第37话C	击坠作为敌人登场的M9D ファルケ	50
第38话C	C.C.和テイタニア战斗	50
第39话C	ゼロ、CC、シャッコ分别和敌人发生战斗	100
第40话C	五飞击坠2架以上敌机	100
第41话	シャア、ハマ－ン分别击坠敌人	50
第42话A	第9话AB ボン太くん击坠过3架以上敌机、第17话AB ボン太くん击坠过3架以上敌机、这关ボン太くん击坠含ゲイツ在内的2架以上敌机	100
第42话B	第9话AB ボン太くん击坠过3架以上敌机、第17话AB ボン太くん击坠过3架以上敌机、这关作为敌人的ボスボロット由ボン太くん击坠	100
第43话	ガムリン使用合体攻击“DYNAMITE EXPLOSION”	50
第45话	将ハ－デス的HP削减到50000以下	100
第46话A	カミ－ユ和ギュネイ战斗，ハサウェイ说得クエス	100
第47话A	这关テッサ击坠10架以上敌机	100
第48话A	アムロ已经是ACE机师的情况下这关再击坠2架ジュアッグ	100
第46话B	レイ和アスカ分别击坠2架以上敌机	100
第47话B1	击坠第9の使徒	100
第48话B1	キタン、ヨ－コ、ギミ－/ダリ－分别和ASI战斗	100
第47话B2	ミカゲ登场后，ミコノ、ゼシカ分别和敌人发生战斗	100
第48话B2	ヒビキ（机体为ジェニオン・ガイ模式）、アドヴェント分别和ガドライト战斗	100
第49话	神话型アクエリオン登场前击坠ミクシィ・グニス触发剧情	100
第50话A	龙马和ハ－デス战斗	100
第51话A	シュレ－ド的击坠数在70以上	300
第52话A	アンディ或MIX和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和ミカゲ发生战斗	100
第54话A	ロジャ－击坠过敌机中的ビッグオ－、ビッグデュオ、ビッグファウ各1架以上	100
第50话B	在发生シュレ－ド使用“奏圣葬送曲”攻击ミカゲ的剧情发生前，シュレ－ド和敌人发生战斗，剧情发生后シュレ－ド再和敌人发生战斗	300
第51话B	击坠スペ－スロボ7号触发强化剧情后，再由正太郎击坠スペ－スロボ7号过关	100
第52话B	击坠ソ－ラ－アクエリオン前先击坠宇宙魔王	100
第53话B	アマタ和ミカゲ战斗，アルト和ミカゲ战斗	100
第54话B	アンディ或MIX和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和敌人发生战斗、ゼシカ或カグラ和ミカゲ发生战斗（歌剧情后）	100
第55话	ロジャ－和ベック战斗、キリコ和カン・ユ－战斗	100
第58话	クエス加入我方（参见后文）	200
第59话	キタン达成ACE机师	1000



if路线



1周目时if路线由if点决定是否开启，if点一共有10个，累积到5个以上时，第49话过关后会出现分支选项，选“运命を受け入れる”为既定路线，选“运命に抗う”就可进入if路线。2周目以后则会自动出现选项，无需累积if点。if点的获得方法为在指定关卡达成特定的条件，下面是所有if点的取得条件：

编号	关卡	条件
if点①	第19话	在敌增援登场前击坠第6の使徒
if点②	第21话	前半段战斗中カレン、カトル、トロワ不攻击五飞，由ヒイロ独力击坠五飞
if点③a	第27话A	ジン和カグラ发生战斗
if点③b	第27话B	ジン和カグラ发生战斗
if点④a	第36话C	刹那或ゼロ说得五飞
if点④b	第37话A	击坠サザビ－
if点④c	第37话B	正太郎说得グ－ラ两次
if点⑤a	第39话B	正太郎对グ－ラ进行援护攻击或グ－ラ对正太郎进行援护攻击，グ－ラ击坠3架以上敌机
if点⑤b	第39话C	キリコ独力击坠テイタニア
if点⑤c	第40话A	ユニコ－ンガンダム触发发动NT–D的剧情后，バナ－ジ分别和フロンタル、ハマ－ン战斗，并且过关时ダグザ的击坠数在80以上
if点⑥	第41话	对话选项选“シャアを信じる”
if点⑦	第43话	正太郎说得グ－ラ
if点⑧	第45话	过关时ギュネイ、クエス、マリ－ダ的击坠数合计在225以上
if点⑨a	第48话A	バナ－ジ击坠ロニ
if点⑨b	第47话B1	对话选项选择“3号机と战う”
if点⑨c	第47话B2	ミコノ、ゼシカ分别和敌人发生战斗
if点⑩	第49话	击坠ジェミニア（ガドライト）

隐藏机体&机师

サ-ペント

1. 第21话前半部分カトル、トロワ、カレン分别说得五飞。
2. 第21话后半部分ノイン和ヒルデ的击坠数合计在5以上。
3. 第21话过关后可在D商店购得。

ジュアッグ

1. 第48话Aアムロ已经是ACE机师的情况下这关再击坠2架ジュアッグ。
2. 第48话A过关后可在D商店购得。

ダグザ



1. 第40话Aユニコーンガンダム触发发动NT-D的剧情后，バナージ分别和フロンタル、ハマーン战斗。
2. 第40话A过关时ダグザ的击坠数在80以上，过关时加入，2周目以后无条件加入。

ボン太くん

1. 第9话A或第9话Bボン太くん击坠3架以上敌机。
2. 第17话A或第17话Bボン太くん击坠3架以上敌机。
3. 第42话Aボン太くん击坠含ゲイツ在内的2架以上敌机或第42话Bボン太くん击坠击坠作为敌人登场的ボスボロット，过关后入手。

アスカ/マリ

第45话后的分支选“日本に残る”的话，在第46话B后的分支会决定エヴァンゲリオン2号机的驾驶员，选“起动实验を行う”进入第47话B1驾驶员会改为マリ，选“起动实验を冻结する”进入第47话B2驾驶员仍然是アスカ。而如果第45话后的分支选“メリダ岛へ行く”的话则会默认为选マリ。

クシャトリヤ

1. 第45话过关时ギュネイ、クエス、マリーダ的击坠数合计在225以上
2. 第45话后的分支选择“メリダ岛へいく”，第46话A过关后入手。

バイアラン・カスタム

1. 第45话后的分支选择“メリダ岛へいく”。
2. 第47话A过关时カミーユ、エマ、ファ、カツ的合计击坠数在240以上，并且カミーユ达成ACE机师。
3. 满足以上条件的话第48话Aフォウ驾驶バイアラン・カスタム加入，未达成条件时则驾驶リ・ガズィ。

GN-XIV&コ-ラサワ-

1. 第48话Aコーラサワー击坠2架以上敌机。
2. 第48话A过关时刹那、ロックオン、ティエリア、アレルヤ、スメラギ的击坠数合计在350以上。
3. 第48话A过关时加入，2周目以后无条件加入。

ヤクト・ドーガ&クエス

クエス的加入为点数制，点数的获得方法如下：
・第 37 话 A ハサウェイ对クエス进行说得（只有 1 次说得机会），在シャア登场前说得点数 +2，シャア登场后说得点数 +1
・第 41 话ハサウェイ击坠敌机，点数 +1
・第 46 话 A ハサウェイ对クエス进行说得，点数 +1
・进入 if 路线，点数 +2

1. 第 55 话过关时点数在 3 以上（2 周目以后无点数限制）。
2. 第 56 话ハサウェイ说得クエス后，再击坠クエス。
3. 满足以上两个条件后，第 57 话作为增援加入。

シュレード

1. 进入 if 路线。
2. 第 50 话 B 加入。

ジン

1. 进入 if 路线。
2. 第 54 话 B 过关时加入。

ゼウス神&ゼウス

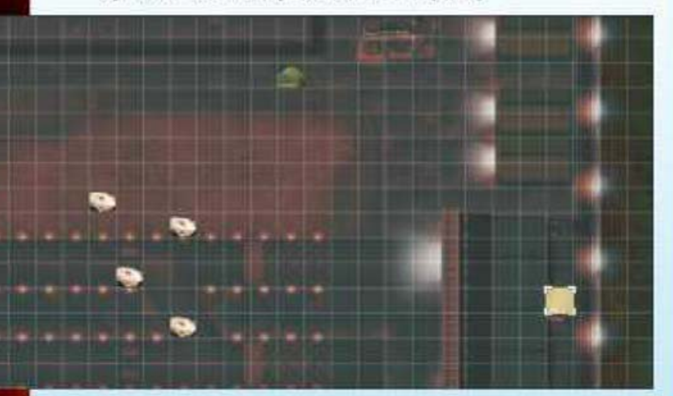
1. 进入 if 路线。
2. 第 54 话 B 过关时加入。



隐藏道具

补助 GN ドライブ

第 8 话让主角在如图位置待机。



スーパーリペアキット

第 28 话让主角在如图位置待机。



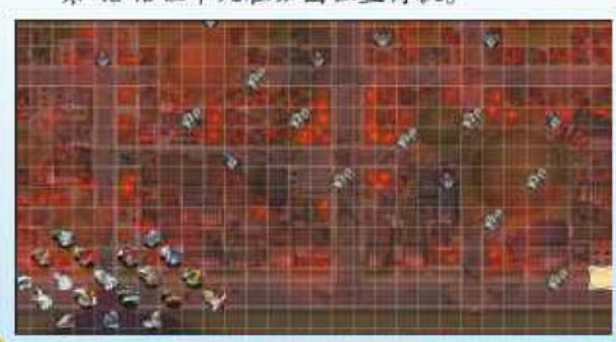
资金 50000

第 32 话让任意单位在如图位置待机。



超合金 Z

第 45 话让甲儿在如图位置待机。



カミナのサングラス

1. 第 48 话 B1 キタン、ヨーコ、ギミー/ダリー分别和 ASI 战斗或第 48 话 B2 ヒビキ（机体为ジェニオン・ガイ模式）、アドヴェントト分别和ガドライト战斗
2. 过关后可在 D 商店购得。

文 水泥墙 编 胧月 美编 摩羯妞儿

Guide 攻略透解 Through

光盘视频收录 POCKET HALO

ソードアート・オンライン SWORD ART ONLINE ーホロウ・フラグメントー

PSV	刀剑神域 虚空碎片	角色扮演 RPG
ソードアート・オンライン ホロウ・フラグメント		
BNGI	日版	2014年4月24日
1～4人	6853日元	对应PSV TV



完成了阶层篇章后，玩家可以攻略本作原创的虚空篇，虽然只有6大区域，但虚空篇的剧情和系统丝毫不比阶层篇少，特别是大量的实装调查任务，想要全部开启甚至要花上比阶层篇通关都要长的时间，废话不多说，就让我们看看虚空篇的内容吧！

虚空篇主线流程

セルベンディスの树海

注：虚空篇通关的要求等级在 120 左右，由于只打主线的话升级速度比较慢，建议玩家先通关阶层篇后再来通虚空篇，不容易卡关。

在虚空区域先和フィリア对话让其加入，接着调查管理区的传送装置就会触发剧情，フィリア会要求玩家帮忙强化武器，此时触发虚空区域的主线任务，目的地是“遗弃された武具实验场”，先传送到“セルベンディスの神殿前广场”，这里有 4 个通道分别通向不同的区域，先选择左边的通道进入“圣剑を望んだ待机所”，敌人等级普遍在 85 左右，强度很低。中央的房间有强敌，等级不到 100 以上不要贸然去挑战，从最左边的出口离开来到“植物たちの乐园 北领域”，绕一圈来到最左下角，不但可以找到转移石还可以进入“遗弃された武具实验场”，在这里随便打倒几个敌人就会掉落铃音矿石（如果玩家之前就有的话会直接触发剧情），触发剧情后自动返回管理区，此时回到公会前往リズ的锻冶屋与店主对话，接下来再回到虚空区域与フィリア对话将强化后的武器交给她即可完成。的情况下，一定时间后会再次刷新，供玩家重复领取。完成任务后可以得到虚空点数并提升该区域的等级，同时解开更多区域供玩家探索，虚空点数则是挑战虚空实装调查任务必须的条件之一。



“二人が邂逅した教会”

完成上一个事件后继续与フィリア对话，这次的目的地是“二人が邂逅した教会”，先传送到“セルベンディスの神殿前广场”，这次走左下角的道路进入“蜂たちが乱舞する繁殖の森”，这个区域左上角有一个虚空任务，完成条件比较简单，可以用来刷虚空实装任务的完成度。从左边的通道进入“暗の领域にもっとも近い墓所”，穿过这个很长的区域到达最左边的出口，找到转移石并进入“二人が邂逅した教会”，这里的敌人等级在 95 左右，注意自己的 HP。调查正前方有 ACTION 标识的墙壁后触发剧情（注意如果不是フィリア在队的话是不会触发的），发现隐藏的大门进入前方的区域，这里需要打倒 NM 敌人サンクチュアリ，它的等级有 102，强度不是很大，将其击破后获得贵重品“虚光に灯る首饰り”，完成后自动返回管理区。

バステアゲートへ续く桥梁

完成上一个事件后会自动收到邮件，返回公会后前往“エギルの店”会自动触发 S 级料理食材任务，剧情结束后回管理区与フィリア对话，这次的任务时前往“バステアゲ－トへ续く桥梁”，按照之前的道路走，或者激活了转移石的情况下传送到“植物たちの乐园 北领域”进入“遗弃された武具实验场”，从这里左边的通道进入“隐れ潜んだ武具仓库”，继续往北面探索，从最北的出口即可来到“バステアゲ－トへ续く桥梁”区域，注意道路上有个比较强力的敌人，进入桥梁区后调查前方的封印就会触发剧情，接下来返回管理区。



民が捧げられた鮮血の祭事场

返回管理区再次传送到“セルベンディスの神殿前广场”进入供物の神殿，直接进入正前方的大厅，在这里被封印的大门前会触发剧情，大门开启后一路直走马上就会与该区域的BOSS战斗。本次的BOSS シャドウファンタズム等级在105左右，通常攻击伤害会附带暗黑和钝足效果，推荐玩家等级在105以上再挑战，如果有增加攻击的技能更好，加个攻击后转到它身后攻击，等它转头后召唤同伴回复爆发槽，再继续用剑技猛轰，保持HP在15000以上不会有太大的危险，加上场景非常大，BOSS很长时间内都会无视玩家的攻击。将其击破后会自动解开“バステアゲ－トへ续く桥梁”区域的封印，玩家可以通过这里进入下一个虚空区域。



バステアゲ-ト浮游遗迹

一路离开神殿，剧情后回到管理区要记得与フィリア先对话一次，再利用转移石直接前往“バステアゲ－トへ续く桥梁”，这样封印才会解开。进入“バステアゲ－ト浮游遗迹前广场”，这里的敌人等级大概在95上下浮动，强度不算很大。先往地图左边探索，进入左上角的桥梁后调查前方的封印会发生剧情，得知想要解开封印必须有“龙王の证”。接下来走下方的道路，这里有很多宝箱可以回收。从下方进入“守护者の观战场”又会分为3条道路，注意从这里开始，部分道路的断崖走过去有可能直接掉下去，掉下去的话会导致角色死亡，移动时一定要小心。先走左边的道路，一路绕到新的区域“龙の巢”。这里是一个环形的区域，从左边的门进入第二层，再一路绕到右边中央的大门前触发剧情，得之需要“龙の秘宝”才能进入。



思い人の手を引いた隧道

按照原路返回“守护者の观战场”，这里选择探索右边，从右边的道路进入新的区域“思い人の手を引いた隧道”，这里一旦进入就会发生剧情，剧情后继续探索。这里的道路看上去很复杂但其实是一本道，绕道中央的出口进入“追迹者を振り切った回廊”，这里有部分敌人的等级非常高，而且区域狭窄，很容易被围攻，实力不够的话多利用△调查好敌人的能力再突入，或者直接走下方的道路进入“隐れ潜んだ宝物库”。宝物库一开始的位置就会有转移石。暂时不要去管它直接往正中央移动，在中央位置会触发一个虚空任务，30分钟内打倒宝箱怪，注意只需要打倒中央挡路的宝箱怪ガ－ディアンオブミミック，其余的小宝箱怪不要去碰，等级高达130很容易被秒杀（如果没有触发这个虚空任务的话可以直接跳过这一段），完成后开启其身后白银色的宝箱得到贵重品“飞龙の王玉”，接下来一路返回“龙の巢”（也可以利用转移石返回管理区再重新传送回来），进入中央原先无法进入的门，放上“飞龙の王玉”后大门应声而开。

龙の王座

这里的道路和之前是一模一样的，绕到左边的大门处触发剧情，接下来需要打倒龙系敌人タ－ミネ－トドラゴン，实力不强，将其击破后获得“龙王の证”并原路返回“バステアゲ－ト浮游遗迹前广场”，记得之前无法通过的西边桥梁么，带着“龙王の证”就能解开封印。进入遗

迹塔区域，这里的地形出现了高低差，很多宝箱会处于高低差位置上，移动时一定要小心，跳到没有平台的地方也是会导致直接死亡的。



バステアゲ-ト遗迹塔



先进入遗迹塔 1F，区域比较大，敌人的等级在 105 左右，从正前方往中央位置探索，在最前方会分出 2 条道路，一条往中驱位置另一条则向地下移动。往下方走进入“遗迹塔 地下废沟槽区域”，前方的道路暂时无法进入，但旁边有转移石，推荐可以先进入这里激活转移石再往上方探索。进入 2F 后注意，这里的范围很大敌人也很多，部分等级比较高，接近时最好能用△键调查好能力再战斗。通过 4F 后进入“瞬きの幻廊”，除了有大量的虚空任务外，还需要依靠转移阵进行转移，正确的道路只要转移 2 次即可看到楼梯，剩下的转移阵可以转移到其它房间回收一些宝箱。进入下一层“封印の间”，封印之间只要转移一次，就可以看到中意的转移石，调查它来到最上层，先调查旁边的转移石激活一下。从正门出去来到遗迹塔外围，很快就会与本区域的 BOSS 刃龙ゾ－ディアス战斗，由于体型巨大，有时候会看不到目标，但实际攻击是能打中它的。刃龙ゾ－ディアス的攻击力虽然比较高，几种范围攻击技能除了伤害稍大外没任何威胁，加上它的防御力并不高，推荐加个攻击后猛攻，保持 HP 在 20000 以上即可轻松获胜，惟一要小心的是它 HP 较低时会使用一招直线攻击，伤害大概在 15000 浮动。胜利后触发剧情，接下来会自动回到公会，再进入管理区与フィリア对话，得知下一个区域的封印已经解开。

“グレスリ-フ入り江”

先传送到“バステアゲ－ト浮游遗迹前广场”并进入“守护者の观战场”，往最下方走调查封印解开它到达“海岸に降り立つ巨人の阶段”，这里的道路很多地方都是断层，需要玩家跳下去，跳之前注意观察下方有没有平台，别直接跳死了。一路往右下角走很快进入新区域“グレスリ－フの砂浜”，这个区域很大，先别急着探索，将右上角的转移石激活先。完成后往北面的出口走，走到一半会发现水位变高的剧情，接下来往右下角走，进入右下角的“必ず救い出すと叫んだ通路”区域。



水栖龙のねぐら

“必ず救い出すと叫んだ通路”比较复杂，先走到中央位置，再往南面走，道路上的敌人等级大概在 102 级左右，强度不大。从南面的通道进入深きに摇らぐ海流水门，这个区域也和之前的区域一样，不过出口只有一个，先探索到最左边，从下方绕到正下方的出口后进入本次的目的地“水栖龙のねぐら”，直接往地图右边走就能触发本次的虚空任务“水の王者”，目标是打倒 BOSS アルファアルド，注意这个主线虚空任务没有任何时间限制，玩家可以利用它来达成大量的虚空实装调查任务，アルファアルド等级 108，除了会使用扇形范围的毒属性攻击外毫无威胁，将其打倒后洞窟内的水会全部退去。一路返回离开洞窟，

原先因为水位较高而无法进入的北面洞窟现在可以进入了。

大灯台

从“グレスリ－フの砂浜”北面的通道进入“大灯台 基底排水路”，敌人平均等级提升至105级左右，区域内的宝箱大部分都是可以直接开启的，探索的时候别忘记回收。走左边的道路进入大灯台1F，中央可以进入地下水路区域，目前没有必要探索。1F可能出现虚空任务“全てを见通す眼”，注意这个任务要求不被フェリスタ发现的情况下（提灯的敌人）打倒ホ－ルゲイザ－，行动的时候一定要注意。2F到5F都没没什么难点，每层的中央会有一个比较强的敌人，没把握请绕道走，除了5F出门前必须开一道门外，其它层的敌人可以直接跑过去。进入5F之后的最上阶灯室会出现小BOSS，等级有112，能力不算强但攻击附带眩晕状态，将其击破可以得到特殊武器片手棍“岩砕きのマトック”。



海贼王の岩

一路返回“グレスリ－フの砂浜”，进入右边有转移石的“海贼王の岩”，这个区域也是按层分的，普通敌人的等级在105左右浮动。1层的出口在正上方，其它各个方向的小房间可以回收一些宝箱。2层会出现两条道路，但左上角的大门暂时无法打开，只能走下方的通道进入“金矿を梦见た坑道”，往前走一小段路就会发现挡路的岩石，将之前得到的武器“岩砕きのマトック”换上，直接攻击岩石破坏它继续探索。往右边的区域前进，还有一个需要破坏岩石的地方才能找到通道，往右上角前进的话则可以触发这里的虚空任务。进入“骗された者たちの末路を抱く废坑”，在该区域最中央位置房间的宝箱内获得贵重品“锖びた键”，带着它一路返回“海贼王の岩”2层，用它打开左边区域的大门，往北面走很快能进入3层。进入3层注意准备一下，马上进入右边的通道就会与该区域的BOSS デイトネ－タ－・ザ・コボルトロ－ド战斗，本次战斗它会召唤杂兵登场，虽然看上去很强但实际上就是个面瓜，玩家的等级在120以上的话可以直接无视杂兵全力攻击BOSS，BOSS的攻击伤害很低，在HP下降到一半后有可能使用攻击力上升的状态，此时必杀技正面中招也只有15000左右，保持HP在20000以上即可，另外BOSS会吃眩晕状态，多加利用。将其击破后自动返回管理区，剧情后主角会返回公会。



ジリオギア大空洞



回到公会后准备一下再次进入管理区与フィリア对话，接着传送到“グレスリ－フ入り江”与BOSS战斗的地方“ならず者の玉座”，往身后的大门出去调查封印，解除后正式进入“ジリオギア大空洞”区域，“グレスリ－フの洞门”区域没什么好探索的，不过敌人的数量比较多，等级大约在110左右。一路往右边的出口离开进入“圆环の森”，下方的区域有虚空任务出现，难度不大别错过了。往右边前进一段距离后会触发强制剧情，接着自动返回公会。剧情后再进进入管理区与フィリア对话，传送到“ならず者の玉座”后按照之前的路线再次进入

“圆环の森”，这次直接往右上角的出口走，很快就可以到达新的区域“ジリオギア大空洞”展望上部。

ジリオギア大空洞 展望上部

先调查该区域的转移石登陆一下，接着从下方进入“追迹者に捕らえられた祭事场”，注意这里的敌人等级提升到了110左右，能力明显上升不少，行动时一定要注意，特别是躲藏在杂兵中的强敌。在这个区域不用直接往右下角的通道走，直接往正下方最大的房间前进，走到一半时会触发剧情，接着**フィリア**离队的同时玩家会自动移动到“圣剑の誓いをたてた回廊”，这里开始玩家只有1个人行动，周围的敌人都是110级左右，时刻注意自己的HP以免被干掉。从开始的位置一路绕到中央的出口，进入“激しい战いを操り广げた神の间”，这里的空间极小，加上敌人多玩家又是一个人，移动的时候一定要小心别被敌人给围住。往左上角的出口移动，成功从迷宫中出来到达“ジリオギア大空洞”中部外缘，剧情后调查前方的转移石转移回管理区。



ジリオギア阶段遗迹

返回管理区后发现**フィリア**不在，直接回公会触发剧情，剧情结束后再次返回公会，想要继续探索最好回公会带个同伴一起出阵。准备好后再次传送回“ジリオギア大空洞”中部外缘，从这里的出口直接进入“ジリオギア阶段遗迹3层”。3层开始的出口非常多，先从中央靠近下方的出口下降到2层，再绕到最右边中央的楼梯口处就能直接下到1层，从1层往右下角走，在最右下角的房间内可以找到转移石，其它的楼梯可以在1层和3层的各个区域内探索，大多数都有一些宝箱能够回收，暂时可以先不探索，以后还要回来的。利用转移石成功进入“ジリオギア大空洞”转移板。

“ジリオギア大空洞”转移板

返回管理区后发现**フィリア**不在，直接回公会触发剧情，剧情结束后再次返回公会，想要继续探索最好回公会带个同伴一起出阵。准备好后再次传送回“ジリオギア大空洞”中部外缘，从这里的出口直接进入“ジリオギア阶段遗迹3层”。3层开始的出口非常多，先从中央靠近下方的出口下降到2层，再绕到最右边中央的楼梯口处就能直接下到1层，从1层往右下角走，在最右下角的房间内可以找到转移石，其它的楼梯可以在1层和3层的各个区域内探索，大多数都有一些宝箱能够回收，暂时可以先不探索，以后还要回来的。利用转移石成功进入“ジリオギア大空洞”转移板。

エリアシステムコンソ-ルル-ム

选择传送到下层成功进入**エリアシステムコンソ－ルル－ム**，在北面的房间内可以发现电脑装置**コンソ－ル**，调查它后利用转移石直接返回管理区再回到公会，与**ユイ**对话选择第一项带上她再次进入管理区，直接传送到**エリアシステムコンソ－ルル－ム**调查电脑装置**コンソ－ル**触发剧情，剧情结束后再回一次公会，这次记得不要带上同伴直接前往管理区。



情报集积遗迹内部 秘匿エリア

返回转移板的位置，再次调查后传送到中层进入“情报集积遗迹内部 秘匿**エリア**”，先进入左上角的“水银の回廊”，没走几步路就可以看到左右两个入口，进

入地图左边的入口来到“细菌の回廊”，进入下方的房间会出现听到フィリア的声音，在没有带队友的情况下才能进入该房间，进入前记得装备上HP和SP回复道具。在房间内发现フィリア正在被PoH的人攻击，此时玩家需要和PoH单挑，虽然他的等级有118但实际上就是个面瓜，单体攻击最强一招伤害也只有15000，保持HP在20000以上就能安枕无忧，SP不够的话使用道具回复，将其打倒后触发事件，接下来会自动返回公会。

断罪者たちの魂の狩り场

返回公会自己的房间会触发大家得知フィリア没事的剧情，接下来准备一下再次前往管理区，与フィリア组队后传送到转送板区域，选择地上返回“ジリオギア阶段遗迹1层”，往左上角的区域调查可以发现一个封印，调查封印开启它进入“看守达がカ－ドに与じた监视栋”，从这里直接往前走进入“少年が投狱された牢屋”，再往最南面走很快就会遭遇本次的BOSS ホロウリ－パ－，这个BOSS初期难度不高，单体攻击伤害在15000左右浮动，同时附带猛毒以及SP徐徐下降状态。当其HP下降到最后一条时有可能使用前方的大范围必杀，全中的话伤害突破30000，可以随时注意切换同伴出来适当的挡一下，同时准备好足够的HP和SP回复道具。成功后利用前方的转移石转移到新区域“魂の重さを见定める案内路”，调查前方的封印，最后的区域“アレバストの异界”现在也可以进入了。



“アレバストの异界”

在第一个区域没什么难点，往北面的出口走进入“王族の眠る墓地”，这里有些敌人等级高达130以上，而且不打无法开门。好在一般一次只会出现一名敌人，且敌人吃眩晕状态，灵活利用剑技打倒挡路的敌人。下一个区域“从者が王に付き从う凯旋の门”会出现2条通道，左边的道路暂时不用进入，走北面来到“强さを求めて彷徨った异形の森”，这里总算出现了第一个转移石，登录一下可以顺便转移回去补给，马上会遭遇强制的BOSS战。本次的BOSS アメディスタ－・ザ・クイ－ン攻防技能能力都很强，攻击还附带毒状态，一定要把握好自己的HP。将其削减一条HP后它会逃走，战斗后先进入左下角的通道探索。



暗の账に眠る产卵所

进入“暗の账に眠る产卵所”区域往北面探索，路上的敌人不去管它它是不会主动攻击的。通过北面的通道到达“品定めする阁见所”，移动的时候一定要注意，很多敌人的等级都在115以上，绕开敌人往北面的出口移动，走到快接近出口时アメディスタ－・ザ・クイ－ン再次出现，如果此时玩家后面有杂兵追杀的话本战会很麻烦，之前移动一定确定后方没有追兵。アメディスタ－・ザ・クイ－ン的实力和之前一样，老打法对付它。这次需要将其打掉两条血后它才会逃走。

晚餐の广间

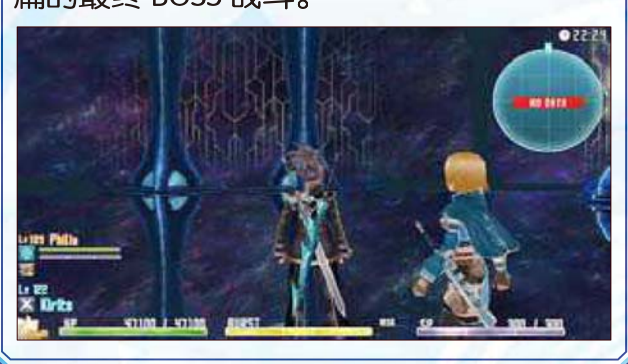
再次将BOSS打倒后继续往北面探索，进入“晚餐の广间”要注意这里的视线非常暗，周围的敌人不容易看清楚。右下角会有虚空任务出现，难度较低可以借机完成一下。接下来往右上角的出口移动，在快接近出口的位置可以发现BOSS所在的

区域“女王の寝所”，注意这里进入不会自动存档，玩家可以先进入一次再马上回到“晚餐の广间”，这样可以在 BOSS 区域内自动保存。准备好走到最北面就是正式的决战。**アメディスタ－・ザ・クイ－ン**战斗切记的一点是绝不能在它正面战斗，攻击伤害不但高且攻击非常容易打断玩家的行动，即使是在放奥义也一样。开始战斗前给自己增加攻击，技能方面推荐使用“慈悲の衣”，这样能保证长时间很大概率回避掉它绝大部分的物理攻击。开始战斗后在其身后和侧面迂回，**アメディスタ－・ザ・クイ－ン**通常会攻击前方扇形的目标或者跳起攻击周围所有的敌人，这几招动作非常明显，当其攻击结束后就可以乘机给它一个剑技，相对来说比较安全。有时候它会释放毒气，这招能回避最好，回避不了的话注意保持 HP 在 20000 以上（有技能可以高概率回避异常状态），如此反复和它打游击战很快就可以磨死它，最后要注意的是最好不要召唤同伴助阵，同伴有可能被直接打死。胜利后回到公会自己房间后触发剧情，接下来准备一下，马上回管理区和フィリア进入最后的区域。



管理区地下

在进入管理区前可以先传送到“セルベンディスの神殿的供物が导かれた新绿の街道”，走最左下角的通道进入“异界からの阴道”，往这里通过“骑士を目指して进んだ地下通路”，最后的封印消失后能够探索“アレバストの异界”最后的部分，不过这里没有任何主线剧情。转移回管理区，与フィリア对话后调查中央的位置就会出现前往管理区地下的选项。一路前进进入秘匿领域的地下 1 阶，从这里开始是不会显示地图的，地下分别有 10 个阶层，每个阶层的结构类似，玩家需要找到每一层的转移点陆续往下层转移。每下一个阶层敌人的等级都会有少量的提升，且大部分敌人比较聚集，越深入敌人的聚集度也会越高，用大范围的剑技会方便很多，另外要注意后面几层还会出现大量附带异常状态的敌人。这里的宝箱大多为道具，根据情况选择是否回收吧。成功突破 10 层后进入管理区地下，旁边还有转移石，但注意一旦返回是不能传送回来的。进入中央的部分调查转移板，马上就会与虚空篇的最终 BOSS 战斗。



虚空篇最终BOSS：オクルディオンエクリプス



オクルディオンエクリプス的血非常厚，初期开始时要给自己增加攻击力以及 SP 徐徐回复效果，BOSS 初期会使用直线的光线攻击，看到 BOSS 的头往下低后往侧面闪避即可，BOSS 的双斩攻击伤害在 15000 以上，使用前会抬起双镰，动作很明显，这两招使用战斗技能“慈悲の衣”可以高概率躲过去；当其游动到场景下方时，会使用穿刺攻击，同时还会造成四个方向的冲击波，此时高速移动基本不会中招，动作实在是太明显了，即使中了冲击波，伤害也只有 4000 左右，完全无威胁。这个阶段推荐时常保持攻击上升的状态在 BOSS 的周围进行游走攻击，如此反复打游击战等 BOSS 的 HP 削减到第二条时会增加

一招异常状态攻击，这招比较恶心，BOSS使用前手中会出现球，然后玩家周围会出现白色的异常状态球，一旦碰到会随机中各种异常状态，且即使玩家一开始没撞到，球也会缓慢向玩家的方向移动，对付这招必须高速移动的情况下与BOSS打游击战，打几刀离开移动，不幸被撞倒的话立刻使用道具回复，否则中了麻痹和暗黑的话会导致玩家的战力下降以及危险度大幅激增，另外BOSS还会不时使用短时间的无敌技能，看到伤害全变成0的话速度拉开距离等无敌时间过去再进行攻击，只要能躲开异常状态那招，胜利就只是时间的问题。将其击破后会与自己的分身**ホロウキリト**战斗，这场战斗不能大意，被对方一个剑技很可能达成残血进入极其危险的状态，推荐开始战斗后快速后退，找机会给自己回复SP并用歌慈悲の衣，这样能极大的回避分身的攻击与其进行游击战。其实这里有个最简单的打法，那就是准备足够的SP回复道具，直接使用剑技进行无缝的连续攻击，对手只会一直挨打直到死，保持HP在80%以上会相对安全，这里一旦死亡会从**オクルディオンエクリプス**重新开打，相当不体贴。



通关虚空篇后在标题画面Photo Album项目内会追加相关的CG图鉴赏，选择继续游戏的话会自动触发**フィリア**的大段剧情，接下来可以在主线篇使用**フィリア**了（此后**フィリア**会直接出现在公会区域，玩家也可以提升她的气分值与其滚床单）。



关于OSS连携



OSS连携是无缝将2个不同的剑技进行连携起来的系统，想要使用OSS连携，必须先完成实装调查任务的**ソ－ドスキル**多重连携OSS仕様の実装的相关任务后才会开启，开启后在释放第一个剑技时，角色身上出现紫色闪光的情况下快速释放第二个剑技，成功的话两个剑技就会连携起来，使剑技的威力上升，同时整个过程敌人都会处于挨打的状态。后期习得SP最大值增加的技能后，只要SP足够，玩家还可以进行3连携甚至4连携，在对付强敌，特别是虚空区域的HNM高等级敌人时效果非常明显。在攻略虚空篇时可以优先考虑完成该系列任务，尽早开放OSS连携系统。

关于友好度、气分值以及同伴陪睡的方法

友好度是本作表示同伴和玩家好感度的数值。而气分值和友好度又有区别，气分值则是表示角色当前对玩家好感的数值，当玩家在公会内与同伴组队后，可以与同伴进行友情对话，对话后根据玩家的反应提升气分值，一次交谈中气分值达到最大的情况下，玩家的气分等级会上升，气分一共有7个等级，等级达到5以上时，玩家有机会让同伴进行陪睡哦，提升气分值最简单的方法为，与同伴组队后在公会内乱逛，走到特定的地方同伴头上会出现黄色的文字，此时直接与其对话就能进入交谈状态，交谈状态下按R或○对同伴的提问做出反应即可提升气分度，实测与同伴交谈时一直按R键就行，只要玩家的友好度不是很低，都可以快速将气分值提升一

个等级，友好度不够的话，带着同伴一起去占卜，或者在商店区和喷水广场区食物也可以小幅提升友好度（购买的食物都是直接出现价格的，不是商店内购买道具，与卖食物的 NPC 对话就会出现，购买后角色头上会出现明显的好感提升提示）。同一个地方提升了气分等级后，再多转一下一般还会出现提升的机会，很多地方都是反复出现的。



注意气分提升到 3 以前如果玩家选择**お姫样抱っこ**的话，放下后气分值会回到 1 级，想要角色陪睡的话千万不要提前抱。当气分值提升到 5 级后，进入**エギレは**店自己房间的楼梯前，选择**お姫样抱っこ**可以提升气分值到 LV6（小提示，注意周围不要有其他同伴，另外抱起后画面上方提示进入 LV6 状态时等一下，不要按○键放下，否则瞬间会回到 LV1 状态），此时抱着同伴进自己的房间就会进入 LV7 状态，此时还需要提升一次气分值的等级，成功的情况下角色就会陪玩家睡觉了，每名角色陪玩家睡觉都会有一张 CG 图。喜欢组建后宫的玩家千万别错过了。至于友好度，和部分角色的奖杯有关，由于不可能是一下就提升满的，只能慢慢在各种行动中累积了，以下时所有提升友好度的行动一览，想要拿奖杯的玩家记得多做。



提升友好度的行动

1. 与同伴组队后进行黄色的友情交谈，成功提升气分等级时友好度也会有提升。
2. 战斗中对同伴发出指令，例如回复或防御等，另外同伴要求连携时成功进行配合也会提升。
3. 战斗中按方向键↑夸奖同伴。
4. 在公会的商店街，喷水池等地方购买食物（注意不是商品，是直接付钱的食物，对话后直接出现的价格就是，一次消耗不会超过 1000）。
5. 携带同伴在商店街的北面的角落内付钱进行占卜。
6. 赠送给角色特殊的**ヒロイン**系服装后让其穿上（需要通过变更角色战斗中的行动方针一定熟练度后获得）后会大幅增加友好度。
7. 赠送武器和防具等等。



虚空任务

虚空任务相比较实装调查任务的奖励就要寒酸多了，绝大部分都是为了解开实装调查任务所存在的。除了主线任务外，虚空任务不必刻意完成，选择合适的任务来更快的解开实装调查任务才是攻关的首选。

注 1：进入指定区域后可以点击右上角的地图查看任务所在的位置，一旦进入任务所处的紫色圈内就会自动触发任务。

注 2：该区域目前有什么任务可以在菜单 Hollow Map 中查看，目前可以触发的会以蓝圈显示。

注 3：虚空任务都可以多次完成，一旦失败或者完成后会短时间内消失，一定时间后又会再次出现。

注 4：最后的管理区不会有任务出现。



セルベンディィスの树海全任务

任务名称	任务等级	触发区域	所在场所	任务内容
镇魂の花を彼に	1	セルベンディィスの树海	暗の领域を塞ぐ灵安所	不被敌人发现的情况下到达最南边的墓地，注意是最南边右下角的一个小墓地，敌人的视线范围很小，只要不是贴着过去不会被发现
ゴブリン盗贼团の袭来	1	セルベンディィスの树海	供物が导かれた新绿の街道	打倒ゴブリンシ－フ 10 只、ゴブリンシ－フア－チャ –8 只，原地等待会不停刷新
毒キノコに胁かされた森	1	セルベンディィスの树海	迷いの森	打倒所有的毒蘑菇，注意要一次性全部打死，时间拖太久等它再次刷新出来需要继续打
真理なる起动	1	セルベンディィスの树海	遗弃された武具实验场	打倒左上方的石头人，等级为 118，弱点是打属性，难度不大
饿鬼に囚われし侵略者	1	セルベンディィスの树海	捕缚者の森	打倒 10 只マンティスネ－ク，注意它们的毒属性攻击
密にたかるものたち	1	セルベンディィスの树海	植物たちの乐园 北领域	不打倒ネクタ－マイト的情况下打倒チア－フラワ –4 只
光なき森に轰く光虫の求爱	1	セルベンディィスの树海	蜂たちが乱舞する繁殖の森	打倒 10 只ラブリィバグミッション名
森の命を搾取する树	1	セルベンディィスの树海	迷いの森	打倒该区域的 NM 敌人ウッドスクイ－ザ－
女王蜂の飞来	1	セルベンディィスの树海	浸食されつつある幽界の森	将 NM 敌人キラ－クイ－ン和サ－バントビ－打倒，注意打倒后一定时间内会刷新，必须一口气全部击破
兽人の祭坛を探れ	1	セルベンディィスの树海	饥えた兽人达の斗技场	在不被敌人发现的情况下到达右下角的斗技场，敌人的视线不是很广，主要不擦身走过去一般不会被发现
祭坛の场所を报告せよ	1	セルベンディィスの树海	饥えた兽人达の斗技场	完成兽人の祭坛を探れ后立刻触发，不被敌人发现走到西南的出口完成，要点同上
贤いゴブリン	1	セルベンディィスの树海	供物の神殿	打倒右上角房间内的 NM 敌人ジ－ニアスゴブリン
影に住まいし兽	2	セルベンディィスの树海	民が捧げられた鲜血の祭事场	该区域的主线任务，打倒 BOSS シャドウファンタズム，具体触发方法可参考本期虚空篇主线
至高の猪肉	2	セルベンディィスの树海	饥えた兽人达の斗技场	不被オ－クランチャ－发现的情况下打倒 8 只デリシャスボア，注意它的视线范围很广，绕着点走
守护骑士队の反乱	2	セルベンディィスの树海	圣剑を望んだ待机所	打倒 NM 敌人ツ－ソ－ドパラディオン
生え续ける幼树	2	セルベンディィスの树海	植物たちの乐园 北领域	打倒所有的ナ－サリ－ツリ－，注意会刷新必须一口气清理干净
暗を饮み入む号	2	セルベンディィスの树海	隐れ潜んだ武具仓库	打倒 NM 敌人タ－クイ－タ－，注意能力很强还会使用毒状态攻击
强袭！漆黑の翼	2	セルベンディィスの树海	バステアゲ－トへ续く桥梁	打倒 NM 敌人ノワ－ルエイル 3 只
龙の道乐	2	セルベンディィスの树海	迷いの森	打倒 NM 敌人ヘルブレイズドラゴン，实力很强注意回复
净化を求める叫びの声	2	セルベンディィスの树海	暗の领域を塞ぐ灵安所	打倒所有的グリ－フスクリ－マ－，注意会刷新必须一次性全灭
若きコボルド王の野望	3	セルベンディィスの树海	セルベンディス の神殿前广场	打倒 HNM 敌人コボルドロ－ド・アンビシウス，能给予其最后一击的话可以得到体防具ホワイトナイツジャケット
异界より忍び寄るもの	3	セルベンディィスの树海	浸食されつつある幽界の 森	打倒 HNM 敌人クイ－ン・グルナ，注意该任务会在若きコボルド王の野望完成后立刻触发，注意回复

グレスリ－フ入り江全任务

任务名称	任务等级	触发区域	所在场所	任务内容
至上のカニミソ	1	グレスリ－フ入り江	グレスリ－フの砂浜	不打倒テイスティズワ－イ的情况下打倒 12 只バッドリ－クラ
水の王者	1	グレスリ－フ入り江	水栖龙のねぐら	打倒 NM 敌人アルファルド
海からの侵略军团	1	グレスリ－フ入り江	トカゲの住处	打倒所有的サハギンコマンダ－和サハギンサ－ジェント，注意 2 者都会刷新，需要一次性击倒
全てを见通す眼	1	グレスリ－フ入り江	グレスリ－フ大灯台 1 阶	不被敌人フェリスタ发现的情况下打倒ホ－ルゲイザ－
矿山に响く怨嗟の声	1	グレスリ－フ入り江	金矿を梦见た坑道	击破 15 只エンシェントグリ－フ
废坑の入口に向かえ	1	グレスリ－フ入り江	金矿を梦见た坑道	在 1 分钟内赶回坑矿的入口，注意按方向键再按 × 键退出战斗状态
不灭の海贼军团	1	グレスリ－フ入り江	バステアゲ－トの落し物	打倒オ－シャンパイレ－ツ 20 只
入り江を统治するもの	2	グレスリ－フ入り江	ならず者の王座	打倒デトネイタ－・ザ・コボルドロ－ド，该区域的主线 BOSS，具体攻略法请参考虚空主线流程
壳の变质	2	グレスリ－フ入り江	グレスリ－フの砂浜	打倒 NM 敌人ア－マ－ドシザ－ズ
开幕！三兽人会谈	2	グレスリ－フ入り江	トカゲの住处	不被任何敌人发现的情况下，到达会谈入口处
三兽人会谈を打ち破れ！	2	グレスリ－フ入り江	トカゲの住处	将会谈场所内的所有兽人击倒
不灭の海贼团 战斗队长现る！	2	グレスリ－フ入り江	大灯台 基底排水路	打倒 NM 敌人ブラックエクス，注意该任务必须先完成不灭の海贼军团才会触发，且完成前者后会立刻触发该任务
不灭の海贼团 航海士の企み	2	グレスリ－フ入り江	海贼王の砦 2 层	完成不灭の海贼团 战斗队长现る！后出现，打倒 NM 敌人チ－フナビゲ－タ－・サンドラ和オ－シャンパイレ－ツ，难度比较高因为 2 者都会刷新，注意控制血量一口气击破
不灭の海贼船长	2	グレスリ－フ入り江	庭院の残り香	完成不灭の海贼团 航海士の企み后出现，打倒 NM 敌人キャプテン・ドレイク
船长の正体	2	グレスリ－フ入り江	庭院の残り香	完成不灭の海贼船长出现，打倒 NM 敌人ネクロフレイムドラゴン，注意它的吐息很厉害，保持 HP 在 20000 以上
矿石を食らう	2	グレスリ－フ入り江	骗された者たちの末路を抱く废坑	打倒 NM 敌人ロックイ－タ
水边の繁殖所	3	グレスリ－フ入り江	深きに摇らぐ海流水门	打倒 HNM 敌人クイ－ン・シトリ－ン，实力非常强，注意如果最后一击亲自将其击破的话可以获得暗钢矿の盾
新たなる龙の庭院	3	グレスリ－フ入り江	庭院の残り香	打倒强力的 HNM 敌人刃龙シャンドラクル，实力极强没有 140 的等级最好别碰

ジリオギア大空洞全任务

任务名称	任务等级	触发区域	所在场所	任务内容
森を燃やすもの	1	ジリオギア大空洞	圆环の森	击破 15 只タイラントブレイズ
巨大なる花の瞳	1	ジリオギア大空洞	圆环の森	打倒 NM 敌人ジャイアントフラワ－アイ
里切り者の末路	1	ジリオギア大空洞	ジリオギア阶段遗迹 3 层	打倒 NM 敌人ビトレイヤ－メドラト
决起するはずだった革命骑士团	1	ジリオギア大空洞	ジリオギア阶段遗迹 2 层	打倒 NM 敌人レボリュ－タ－ペンドラゴン和ラウンドナイツ，敌人会刷新，必须一口气干掉
主のもとに辿り着けなかつた骑士	1	ジリオギア大空洞	ジリオギア阶段遗迹 1 层	打倒 NM 敌人ランスロッタ－
这いずるまわるグリス	1	ジリオギア大空洞	人口生命体格纳库	击破コロ－ジョングリス和メタルグリス，注意是一大一小 2 种史莱姆，全灭才能完成
意思を持った 6 つの宝箱	1	ジリオギア大空洞	水银の回廊	击破 6 只ウォ－キングトレジャ－
血に饥えた死の猎犬	1	ジリオギア大空洞	看守达がカ－ドに与じた监视栋	击倒所有的ガルムチェ－和プリズンハウンド
样变わりする嗜好	1	ジリオギア大空洞	少年が投狱された牢屋	打倒 12 只ネクロデバウア－
虚ろなる刈り手	2	ジリオギア大空洞	断罪者たちの魂の狩り场	打倒大空洞区域的 BOSS ホロウリ－パ－，具体可参考虚空主线任务部分
制御を失いし正义	2	ジリオギア大空洞	生体遗传子研究室	打倒 NM 敌人ジャスティスウエポン

ジリオギア大空洞全任务

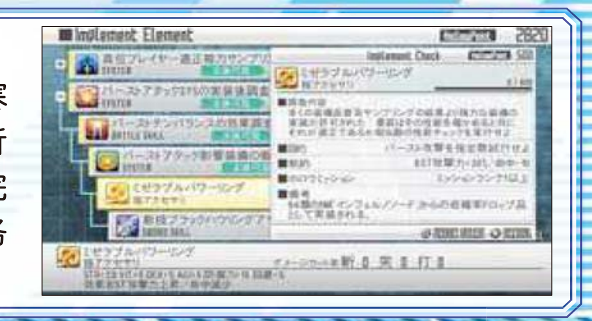
任务名称	任务等级	触发区域	所在场所	任务内容
双头の机械化骑士	2	ジリオギア大空洞	榨取される者の回廊	打倒 NM 敌人デッドリ－マシンナイト和ブラッディマシンナイト
苏りし鲜血の虐杀皇帝	2	ジリオギア大空洞	生け贽の回廊	打倒 NM 敌人インサニティエンペラ－
暴走する番人の破坏指令	2	ジリオギア大空洞	毒素の回廊	打倒 NM 敌人ガ－ドマシンアルファ和 NM ガ－ドマシベ－タ，2 者能力很强，分开来击破
最强の番人起动！	2	ジリオギア大空洞	毒素の回廊	打倒 NM 敌人ガ－ドマシンオメガ
究极の生命体	2	ジリオギア大空洞	细菌の回廊	打倒 NM 敌人アルティメットジ－ン
刃龙の袭来！	3	ジリオギア大空洞	ジリオギア大空洞 展望上部	打倒 HNM 强敌刃龙レイディ－ン，实力非常强最好有 150 以上的级别和龙系特效武器再挑战，最后一击结果它可以获得体防具キリングシャドウ
推参！ コボルド冒险王	3	ジリオギア大空洞	追迹者に捕らえられた祭事场	打倒 HNM 强敌コボルドロ－ド・エクスベント

アレバストの异界全任务

任务名称	任务等级	触发区域	所在场所	任务内容
逃亡の果てに	1	アレバストの异界	断罪者たちの魂の狩り场	打倒 1 只メイルインセク－タアルビノ
遗迹を浸食する蚁	1	アレバストの异界	从者が王に付き从う凯旋の门	打倒 15 只ルインブレイカ－
出阵！ 蚁の战乙女	1	アレバストの异界	从者が王に付き从う凯旋の门	完成遗迹を浸食する蚁后立刻触发，打倒アントヴァルキリ－和ルインクラッシャ－
混沌に浸食された蝎	1	アレバストの异界	晚餐の广间	打倒 20 只アビススコ－ピオン
地中より出でし铁	1	アレバストの异界	骑士を目指して进んだ地下通路	打倒 18 只アンダ－クラブ
怨念涡巻く断头台	1	アレバストの异界	战犯者たちの首切り场	不被任何敌人发现的情况下到达目的地
不の感情终着点	1	アレバストの异界	战犯者たちの首切り场	打倒 NM 敌人ディ－プグラッジ
灾いの紫水晶	2	アレバストの异界	女王の寝所	打倒该区域的 BOSS アメディスタ－・ザ・クイ－ン，具体可参考虚空主线部分
圣剑に魅入られし者	2	アレバストの异界	瘴气が满ちた圣剑の遗迹	打倒 NM 敌人デプレッションナイト
深渊に开く口 噩梦の王の咢	2	アレバストの异界	笑う幽鬼の集会所	打倒 NM 敌人ナイトメアバスト
混沌を湛えた瞳	2	アレバストの异界	脱狱后潜伏した兽人仓库	打倒 NM 敌人ナイトメアゲイザ－
噩梦の王がみてるもう一对の目	2	アレバストの异界	脱狱后潜伏した兽人仓库	打倒 NM 敌人ナイトメアグランス
首狩りの镰	2	アレバストの异界	战犯者たちの首切り场	打倒 NM 敌人ヘッドハントシックル
噩梦の王のひとかけら	2	アレバストの异界	见舍てられた异界の境界	打倒 NM 敌人ナイトメアネイルライト
もう一对の噩梦	2	アレバストの异界	见舍てられた异界の境界	打倒 NM 敌人ナイトメアネイルレフト
混沌の恶魔より产まれし兽	3	アレバストの异界	暗の帐に眠る产卵所	打倒 HNM 强敌ナイトメアビ－スト，能力十分强劲，最后一刀能亲自解决的话可以得到足防具ホワイトナイツブ－ツ
噩梦の王の左腕	3	アレバストの异界	アレバストの暗沼池	打倒 HNM 强敌ナイトメアリ－パ－

实装调查任务

虚空任务相比较实装调查任务的奖励就要寒酸多了，绝大部分都是为了解开实装调查任务所存在的。除了主线任务外，虚空任务不必刻意完成，选择合适的任务来更快的解开实装调查任务才是攻关的首选。



高位プレイヤ－适应性能力サンプリング

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
高位プレイヤ－适应性能力サンプリング	初期自动出现	完成任意一个虚空任务	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	最简单的调查任务之一，启动后完成任意一个虚空任务即可完成
バ－ストアタックのデ－タ集积	完成高位プレイヤ－适应性能力サンプリング	使用爆发技（バ－ストアタック）攻击敌人 40 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	简单的说就是在爆发槽没有变空的时候使用普通攻击击中敌人，用二刀流的话速度非常快，同样也是没难度的调查任务之一
リスクコントロ－ルスキルの适正调查	完成バ－ストアタックのデ－タ集积	风险槽（リスク）在 3 以内的情况下完成任意一个虚空任务	无	1 级以上	0	获得虚空点数	这个调查任务可以启动一个直接指定时间或不被敌人发现到达指定地点的虚空任务，不进入战斗完成后必定会达成条件
强力なソ－ドスキル连携のマスタ－	完成高位プレイヤ－适应性能力サンプリング	与队友发动技能连接 1 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	与队友发动一次技能连接即可，进入任务后让队友连续使用剑技很大概率能完成
スイッチ有用性のデ－タサンプリング	完成强力なソ－ドスキル连携のマスタ－	使用交代指令（スイッチ）让角色解除硬直状态	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	任务中使用一次スイッチ即可完成
士气向上とパ－トナ－との最适化	完成スイッチ有用性のデ－タサンプリング	使用一次グッド（GOOD）指令称赞同伴	无	1 级以上	无	获得虚空点数	战斗中使用↑键称赞一次同伴即可

バ－ストアタック SYS の实装后调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
バ－ストアタック SYS の实装后调查	初期即可	使用爆发攻击 200 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	爆发槽还有剩余的情况下攻击 200 次完成
バ－ストテンパランスの效果调查	完成バ－ストアタック SYS の实装后调查	使用爆发攻击 300 次以上	BST（爆发）攻击力 +50% / 通常攻击力 −15%	1 级以上	30	追加新的战斗技能バ－ストテンパランス，效果为通常攻击力下降，爆发攻击力上升，消耗 SP50	同上一级任务完成难度一样，只不过要求次数多一些
バ－ストアタック影响装备の贩卖追加	完成バ－ストテンパランスの效果调查	使用爆发攻击 500 次以上	BST（爆发）攻击力 +10% / 命中 +15	1 级以上	100	第 80/83/86/89 层的店头出现新的防具ブラストガントレット可购买，效果为爆发攻击力上升	同上
ミゼラブルパワ－リング	完成バ－ストアタック影响装备の贩卖追加	使用爆发攻击 800 次以上	BST（爆发）攻击力 +30% / 命中 −10	1 级以上	500	94 层的 NM 敌人インフェルノソ－ド有低概率掉落增加爆发攻击力的装饰品ミゼラブルパワ－リング	同上
新技ブラックハウリングアサルトの解放	完成ミゼラブルパワ－リング	使用爆发攻击 1000 次以上	命中时 BST（爆发）加算 +30/ 命中 −70	2 级以上	1000	追加新的二刀流剑技ブラックハウリング・アサルト，效果为攻击命中时爆发槽回复	同上，注意这个任务减少命中很高，能够装备增加命中的装饰品或使用战斗技能提升命中最好

ジャストアタックシステムの有用性调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
ジャストアタックシステムの有用性调查	初期即可	使用快速攻击（Just アタック）达到 250 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	主要掌握使用快速攻击的节奏，多加练习没什么难点
ジャストアタック命中向上の调查	完成ジャストアタックシステムの有用性调查	使用快速攻击（Just アタック）达到 500 次以上	无	1 级以上	30	解放系统	同上，单纯增加使用次数
妖精王の手甲	完成ジャストアタック命中向上の调查	击倒比 NM 或者的 HNM 敌人 30 次	快速攻击的命中 +20	2 级以上	100	81 层的 NM 敌人ブレイザ－デ－モン低概率会掉落装饰品妖精王の手甲，效果为快速攻击的命中率上升	HNM 的敌人强度非常高，一般等级都在 130 以上，推荐在初期找 120 级左右的 NM 敌人反复击倒完成

ソ－ドスキル多重连携 OSS 仕样の实装

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
ソ－ドスキル多重连携 OSS 仕样の实装	初期即可	使用任意剑技达 1000 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	无难度但要求数量非常庞大的任务，就是单纯么磨玩家的时间，使用任意武器的剑技都计算次数，推荐找一个等级和你差不多但会使用技能的敌人，然后当其使用技能打中你的时候拼命放技能，此时次数会快速增加
ソ－ドスキルからソ－ドスキルへ	完成ソ－ドスキル多重连携 OSS 仕样の实装	使用剑技攻击等级在 100 以上（包含 100）的敌人 1000 次	无	1 级以上	0	可以使用剑技 OSS 连接，剑技连携的威力上升	同上一个任务，但要求敌人等级必须 100 以上，找后期区域的敌人完成吧
ダメ－ジ补正の调查	完成ソ－ドスキルからソ－ドスキルへ	使用剑技 OSS2 连携击中 110 级以上的敌人 30 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	完成上一个任务后才可以使用的技巧，连续释放技能即可，注意敌人要求等级 110
ソ－ドスキル多重连携 OSS の解放	完成ダメ－ジ补正の调查	使用剑技 OSS2 连携击中 120 级以上的敌人 100 次	无	2 级以上	500	解除剑技连携的限定次数，可以进行 3 连携	同上，注意敌人等级要求为 120，难度较大
ソ－ドスキル连携时 SP 轻减 10%	完成ソ－ドスキル多重连携 OSS 仕样の实装	成功使用 OSS 连携进行 3 连携 50 次以上	无	1 级以上	30	使用剑技连携时消耗的 SP 减少 10%	同上，但要求使用 3 连携，另外没有敌人等级要求，可以找初期血厚的敌人来完成
ソ－ドスキル连携时 SP 轻减 20%	完成ソ－ドスキル连携时 SP 轻减 100%	成功使用 OSS 连携进行 4 连携 50 次以上	无	2 级以上	100	使用剑技连携时消耗的 SP 减少 20%	要求使用 4 连携，难度很高狂点剑技吧
ソ－ドスキル连携时 SP 轻减 30%	完成ソ－ドスキル连携时 SP 轻减 20%	成功使用 OSS 连携进行 5 连携 50 次以上	无	3 级以上	500	使用剑技连携时消耗的 SP 减少 30%	要求 5 连携才有效果，多命令同伴使用剑技

テクニカルスタブ仕样の进化调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
テクニカルスタブ仕样の进化调查	初期即可	使用快速回避（Just ステップ）回避敌人的技能 50 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	要求对快速回复具有一定的熟练能力，可以找初期等级较低会使用技能的 NM 敌人来完成

テクニカルスタブ仕様の进化调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
サイドステップに余波效果を追加	完成テクニカルスタブ仕様の进化调查	使用快速回避（Just ステップ）回避敌人的技能 50 次	无	1 级以上	30	解放系统，成功回避的情况下会追加全身斗气二段效果	与上一个任务完成要求一模一样
ダ－クアサシン	完成サイドステップに余波效果を追加	在敌人背面攻击时触发会心一击效果 100 次	背面会心一击（クリティカル）+10	1 级以上	100	76 层的 NM 敌人ラグネック低概率掉落手防具ダ－クアサシン，效果为背面会心一击率上升	找弱一点的敌人刷，多利用同伴吸引敌人注意，另外还可以使用战斗技能或道具增加自己的会心一击率
音速针ア－マ－ブレイカ－	完成ダ－クアサシン	在敌人背面攻击时触发会心一击效果 200 次	背面会心一击率 +10/ 北面攻击力 +20/ 防御力 –20%	2 级以上	500	98 层的 NM 敌人スコルビウス低概率掉落武器音速针ア－マ－ブレイカ－，效果为背面攻击力会心一击率上升，防御力减少	同上一个任务，要求次数翻倍
新技グラヴィティ・マグナムの解放	完成音速针ア－マ－ブレイカ－	使用剑技 300 次	背面攻击力 +30% / 防御力 –50%	2 级以上	1000	追加全新的短剑剑技グラヴィティ・マグナム，效果为背面攻击力上升但自身防御力下降	使用任意剑技 300 次即可
バックステップに余波效果を追加	完成テクニカルスタブ仕様の进化调查	使用快速后退回避（ジャストバックステップ）回避敌人的攻击 50 次	无	1 级以上	30	解放新的系统，成功的情况下追加斗气和二段效果	注意使用回避的方式和第一个任务不一样，需要往后回避才会计算次数
恶食刀マンイ－タ－	完成バックステップに余波效果を追加	使等级 120 以上的敌人进入眩晕状态 250 次	スタン中攻击力＋40%/HP 吸收 5%	1 级以上	100	84 层 HNM 敌人デュラハンハンベルト低概率掉落短剑恶食刀マンイ－タ－，效果为敌人进入眩晕状态时攻击力上升	使用附带眩晕状态的剑技即可，注意必须是 120 级以上的敌人才会累积次数
ピアッシングレガシ－の效果调查	完成恶食刀マンイ－タ－	使用眩晕攻击 300 次	スタン中攻击力＋60%/ 背面会心一击率 +30%/ 防御力 –50%	2 级以上	500	追加新的战斗技能ピアッシングレガシ－，效果为牺牲防御力为代价让眩晕攻击和背后攻击获得加成效果	使用 300 次眩晕剑技即可，找级低得敌人轻松完成
报复剑フラガラッハ	完成ピアッシングレガシ－の效果调查	对敌人背后攻击成功造成 300 次会心一击	スタン中攻击力 +80%/ 背面会心一击 +20% ／防御力 0	3 级以上	1000	82 层 HNM 敌人ダイナミックブラスタ－低概率掉落短剑报复剑フラガラッハ，效果为背面会心一击和眩晕状态下攻击敌人的攻击力上升，但防御力下降	使用附带仇恨值的技能让同伴吸引敌人注意较容易完成

リスク轻减の手法の调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
リスク轻减の手法の调查	初期即可	在风险槽 1 以下的情况下打倒等级 80 以上的敌人 30 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	注意控制好自己的风险槽，当敌人要死时快速切换同伴来降低自身的风险槽
ステップ回避のリスク上升を削减	完成リスク轻减の手法の调查	使用快速回避回避敌人的技能 100 次以上	无	1 级以上	30	回避成功时风险槽下降率上升	找一个等级低会技能的 NM 敌人慢慢躲吧
觉醒结晶	完成ステップ回避のリスク上升を削减	在风险槽很低的情况下完成 10 个任务	风险槽 –5/ 爆发槽回复量 –2	1 级以上	100	81 层的商店追加新商品	找消灭指定敌人就能完成的虚空任务，在打死最后一个敌人时切换同伴让对方打死
エンタイア・フォ－チュンの效果调查	完成ステップ回避のリスク上升を削减	风险槽回复速度上升的情况下达到 NM 敌人 10 次	不是敌人目标时风险槽回复速度 3 倍	1 级以上	100	追击新的战斗技能，一定时间内风险槽回复速度大幅上升	这个任务有个简单完成的办法，将 NM 敌人打到只需要 1 次剑技就能死的情况下，使用增加仇恨的技能再将其打死就行

リスク轻减の手法の调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
七つ足兔の守り	完成エンタイア・フォ－チュンの效果调查	击破 NM 敌人 20 次以上	不是敌人目标时风险槽回复速度 1.5 倍 / 命中 –15%	2 级以上	500	91 层 NM 敌人アネモイクイ－ン低概率掉落装饰品七つ足兔の守り，效果为风险槽回复上升但命中减少	无难度，找级别较低的 NM 敌人即可
新技マ－サクル・リッパ－の解放	完成エンタイア・フォ－チュンの效果调查	使用剑技 300 次	是敌人目标时风险槽回复速度 2 倍 / 命中 –25%	2 级以上	1000	住家新的曲刀剑技マ－サクル・リッパ－，效果为攻击时降低自身的风险槽	使用 300 次任意剑技即可

代偿を支拂い强力な效果を得る

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
代偿を支拂い强力な效果を得る	初期即可	完成虚空任务 10 次	出血 1500/ 攻击力 +30%	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	完成任意虚空任务 10 次即可
サクリファイス・ラバ－ズの效果调查	完成代偿を支拂い强力な效果を得る	击破等级 110 以上的敌人 300 次	出血 1800/ 攻击力 +50%	1 级以上	30	获得新的战斗サクリファイス・ラバ－ズ，效果为以进入出血状态为代价让自己的攻击力大幅上升	找后期等级 110 以上的敌人，消灭 300 名即可
魔神剑デスブリンガ－	完成サクリファイス・ラバ－ズの效果调查	击破 NM 敌人 10 次	出血 1800/ 攻击力 +20% / HP 吸收 20%	1 级以上	100	81 层 NM 敌人フォ－ルツリ－低概率掉落武器魔神剑デスブリンガ－，效果为自动进入出血状态但攻击力上升	找初期的 NM 敌人轻松完成
戏曲の手袋	完成代偿を支拂い强力な效果を得る	对 NM 敌人累积造成 300000 点伤害	HPMAX 值 –35% / 命中 +30	1 级以上	30	78 层 HNM 敌人デビルストライダ－低概率掉落手防具戏曲の手袋，效果为最大 HP 值减少但命中上升	找 NM 敌人后放几个奥义或剑技轻松搞定
妖刃ソウルビュ－ラ－	完成戏曲の手袋	使用剑技 500 次以上	SPMAX 值 –100/SP 吸收	1 级以上	100	80 层 NM 敌人ダ－クネス低概率掉落曲刀妖刃ソウルビュ－ラ－，效果为最大 SP 减少但攻击时会回复 SP	无难度
灾祸剑デモリッシュドウ－ム	完成妖刃ソウルビュ－ラ－	击破 NM 敌人 15 次以上	リジエネ–3% / 攻击力 +50%	2 级以上	500	93 层的 NM 敌人エレメントランサ－低概率掉落曲刀灾祸剑デモリッシュドウ－ム，效果为一定时间内同伴的 HP 减少但攻击力上升	无难度，找初期的 NM 敌人完成
死食刀エペタム	完成灾祸剑デモリッシュドウ－ム	击破 BOSS 或 HNM 敌人 15 次以上	HPMAX–80% / 攻击力 +100% /HP 吸收 20%	3 级以上	1000	99 层的 HNM 敌人スケルトンブレイン低概率掉落曲刀死食刀エペタム，效果为最大 HP 减少但攻击力上升	不推荐 BOSS 来完成这个任务，找 HNM 的敌人反复打倒 15 次最省事

攻击速度と手数の适正值の调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
攻击速度と手数の适正值の调查	初期即可	追击效果成功发动 300 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	发动追击效果可以用细剑，然后给自己释放附带追击效果的战斗技能，让角色自动攻击结束后再跳出白色的追击伤害数字就算达成要求，累积 300 次即可

攻击速度と手数の适正值の调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
アウトライナ－スペクトラムの效果调查	完成攻击速度と手数の适正值の调查	自动攻击形成追击累积造成伤害100000以上	追击 +6/命中 –15	1 级以上	30	追加新的战斗技能アウトライナ－スペクトラム，效果为以命中大幅下降为代价获得连击效果	方法同上，伤害是累积的，可以用基础攻击力很高的武器加快完成速度
千刃剑キリングフル－レ	完成アウトライナ－スペクトラムの效果调查	累积伤害达到600000	追击 +20	1 级以上	100	84 层的 NM 敌人アントプリンセス低概率掉落细剑千刃剑キリングフル－レ，效果为追击回数大幅上升	同上，不需要追击造成的伤害，换攻击力高的武器直接上奥义
闪光剑バニッシングライナ－	完成千刃剑キリングフル－レ	使用エグザクトオンスロ－ト（初期技能）眩晕 NM 敌人 150 次	追击 +3% / 命中 –30/ 技能发动速度 –50%	2 级以上	500	93 层的 NM 敌人スカ－レットビ－ク低概率掉落细剑闪光剑バニッシングライナ－，效果为追击回数上升，命中减少，技能发动硬质时间缩短	技能エグザクトオンスロ－ト就是初期的眩晕技，注意打中敌人要生效才算，找比较弱对该技能没抵抗的敌人较好
新技ヴァルキュリ－・ナイツの解放	完成闪光剑バニッシングライナ－	使用剑技300 次	追击 +5/ 攻击间隔 –15% / 技能发动硬质 –30%	2 级以上	1000	追加新的细剑剑技ヴァルキュリ－・ナイツ，效果为高速化的多重多次攻击	无难度，使用任意武器剑技都可

速度差による战略比の实地调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
速度差による战略比の实地调查	初期即可	对等级 80 以上的敌人使用附加减少攻击速度效果的技能	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	细剑中有附带该效果的剑技，注意成功附加后只有等效果消失再次使用才会累积次数，所以对杂兵使用的话一名杂兵用一次即可
ブレイブディレイの效果调查	完成速度差による战略比の实地调查	对等级 90 以上的敌人在风险槽 5 以上的状态下将其打倒 50 次	无	1 级以上	30	追加新的战斗技能ブレイブディレイ，效果为让对方进入风险崩坏状态，但自身风险槽也会上升到 5 级	建议使用附带出血状态的太刀剑技，能较大概率让敌人的风险槽上升，注意必须在 5 以上才算
スレイプニルグリ－ブ	完成ブレイブディレイの效果调查	回避等级 110 以上的敌人攻击 300 次	爆发槽回复量上升 / 移动速度 +10% / 防御力 –20%	1 级以上	100	82 层的 NM 敌人グレ－タ－バンディット低概率掉落足防具スレイプニルグリ－ブ，效果为爆发槽回复量上升，移动速度上升但防御力减少	找 110 级以上的敌人，价格仇恨值拼命回避吧
音速の指轮	完成スレイプニルグリ－ブ	对 120 级以上的敌人使用爆发攻击 1200 次	爆发槽回复量上升 / 双重攻击技能的硬质 +50%	1 级以上	500	90 层的 NM 敌人デビルシザ－ズ低概率掉落装饰品音速の指轮，效果为爆发槽回复量上升，攻击次数上升以及技能硬质时间延长	找 120 级以上的敌人猛用爆发攻击即可

速度差による战略比の实地调查

圣棘ミストルティン	完成音速の指轮	击倒等级130以上的NM敌人20次以上	爆发槽回复量上升/追击+5/技能发动时间延长但硬质缩短	1级以上	1000	97层的HNM敌人マーダーマウス低概率掉落细剑圣棘ミストルティン，效果为爆发槽回复量上升、追击上升，技能发动时间延长但硬质缩短	难度比较高，要求130级以上，等级不够建议后期升级再来完成

武器ダメージ值の上限解放调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
武器ダメージ值の上限解放调查	初期即可	累积造成500000的伤害	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	无难度，接受任务后直接用奥义猛轰敌人很快就能完成
D值影响装备品の贩卖追加	完成武器ダメージ值の上限解放调查	自动攻击1000次以上	双重攻击/攻击间隔 –50%/命中+50/攻击力0	1级以上	30	82层的商店追加贩卖品	找等级低的敌人让角色自动攻击吧，简单但耗时长的任务
ブラッディサーバントの效果调查	完成D值影响装备品の贩卖追加	累积造成伤害1000000以上	HP减少2%D值上升/出血1800	1级以上	100	追加新的战斗技能ブラッディサーバント，效果为以进入出血状态为代价，以减少的HP值来加算仇恨值	参考武器ダメージ值の上限解放调查完成方法
邪刃デモンズアクス	完成ブラッディサーバントの效果调查	打倒NM敌人20次以上	HP减少2%D值+	2级以上	500	86层HNM敌人デスマッシュルーム低概率掉落两手斧邪刃デモンズアクス，效果为HP减少但攻击力上升	找等级低的NM敌人完成
新技ディザスター・ホロウの解放	完成邪刃デモンズアクス	使用剑技300次以上	HP减少2%D值上升/出血1800	2级以上	1000	追加新的两手斧剑技ディザスター・ホロウ，效果为HP上升且根据自身HP比例增加伤害，但自身进入出血状态	任意武器剑技300次即可

攻防比を供给寄りに调整する施策

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
攻防比を供给寄りに调整する施策	初期即可	自身累积受到300000点伤害	无	1级以上	0	开放该项目下一层调查任务/获得虚空点数	找个攻击较高但攻击很慢的敌人，持续挨打并回复HP
メイルデュプレートの效果调查	完成攻防比を供给寄りに调整する施策	自身累积受到500000点伤害	防御力 –50%/攻击力30%/敌人防御力 –50%	1级以上	30	追加新的战斗技能メイルデュプレート，效果为目标的防御力下降，自身的防御力变换为攻击力	参考上一个任务
粉碎斧ボーンサイクロン	完成メイルデュプレートの效果调查	使用自动攻击对等级120以上的敌人累积造成伤害800000	攻击力+50%/防御力 –50%	1级以上	100	85层NM敌人エメラルドドラゴン低概率掉落两手斧粉碎斧ボーンサイクロン，效果为攻击力上升但防御力减少	找级别低的敌人用攻击力较高的武器慢慢磨
クリムゾンガントレット	完成粉碎斧ボーンサイクロン	对等级130以上的敌人造成累计伤害1000000以上	防御无视效果/防御力 –50%/敌对心+30%	1级以上	500	88层NM敌人グラトニーラフレシア低概率掉落手防具クリムゾンガントレット，效果为防御力减少但无视敌人的防御力，同时仇恨值上升	对玩家等级要求较高，必须是130级以上才会生效，建议后期等级130以上再完成

攻防比を供給寄りに調整する施策

魔战斧エグゼキュ－ショナ－	完成クリムゾンガントレット	对等级 140 以上的敌人造成累计伤害 1200000 以上	防御无视效果 / 防御 0/HP 减少 2%D 值上升 / 敌对心 +50%	1 级以上	1000	94 层 HNM 敌人ナイトオブア－ク低概率掉落两手斧魔战斧エグゼキュ－ショナ－，效果为防御无视但防御力减少，HP 减少增加攻击同时仇恨值上升	同上，建议 140 以上再完成

防御効果を极める施策

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
防御効果を极める施策	初期即可	完成虚空任务 15 次	防御力 +20% / 伤害减轻 +10% / 命中 –20	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	找刷新较快的初期虚空任务
怨蛇神のガントレット	完成防御効果を极める施策	成功挡格敌人的攻击 20 次	防御力 +20% / SPMAX 值 –100	1 级以上	30	76 层 HNM 敌人シックスストライダ－低概率掉落手防具怨蛇神のガントレット，效果为最大 SP 减少但防御力上升	找攻击比较频繁的初期敌人，挡住攻击 20 次即可
冥府の不死盾	完成怨蛇神のガントレット	使用自动攻击对敌人累积造成伤害 500000	防御力 +15% / SPMAX 值 –100/HP 吸收 10%	1 级以上	100	96 层的 NM 敌人ブラッディワスプ低概率掉落装备冥府の不死盾，效果为防御力上升但最大 SP 减少	找初期敌人让角色慢慢挂
ナイトリ－デヴァインの效果调查	完成防御効果を极める施策	自身累积受到 800000 伤害	伤害轻减 +50/ BSTMAX 值 –500	1 级以上	30	追加新的战斗技能ナイトリ－デヴァイン，效果为装备盾的情况下以封印爆发槽为代价让全员获得伤害大幅减轻效果	同上，找个伤害高的敌人慢慢挨打 + 回复
アレスア－マ－	完成ナイトリ－デヴァインの效果调查	受到敌人的会心一击 100 次以上	伤害轻减 +20% / BST 回复量 –2	1 级以上	100	79 层敌人ザインリザ－ドマン低概率掉落体防具アレスア－マ－，效果为物理耐性上升但爆发槽回复量减少	可以对自己使用特殊的战斗技能让敌人的会心一击上升，找不是太强的敌人挂机以防不测
アイギスの盾	完成アレスア－マ－	风险槽在 1 以下时完成 30 个任务	风险槽 –2/BSTMAX 值 –250	2 级以上	500	90 层的 NM 敌人インプレグナブル低概率掉落装备アイギスの盾，效果为风险槽减少但爆发槽最大值下降	完成任务的瞬间切换同伴来保持风险槽处于 1 以下
新技カ－ネ－ジ・アライアンスの解放	完成アイギスの盾	使用剑技 300 次以上	攻击力 +25% / 伤害轻减 +50% / 爆发槽和最大 SP 值减少	2 级以上	1000	追加新的片手剑剑技カ－ネ－ジ・アライアンス，效果为爆发槽和 SP 减少但攻击上升，且仇恨值下降	任务武器剑技 300 次

リスクを重要视した装备品实装调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
リスクを重要视した装备品实装调查	初期即可	风险槽在 1 以下回避敌人的攻击 100 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	控制风险槽，最好能装备抑制风险槽上升的装备或技能
プロテクションバ－ストの效果调查	完成リスクを重要视した装备品实装调查	对 110 级以上的敌人成功使用反射攻击 250 次	反弹伤害 5 倍 / 防御力 +50% / 爆发槽最大值 –500	1 级以上	30	追加新的战斗技能プロテクションバ－スト，效果为装备盾的状态下以牺牲爆发槽为代价获得超反射状态	装备盾使用对应的技能反弹敌人的伤害即可

リスクを重要视した装备品实装调查

妖精剑ティソ－ナ	完成プロテクションバ－ストの效果调查	打倒等级 120 以上的敌人 300 次	风险槽 –3/ 攻击力 –100%	1 级以上	100	83 层 NM 敌人エボルブホ－ネット低概率掉落片手剑妖精剑ティソ－ナ，效果为风险槽减少、攻击力 –100 但获得高速剑效果	推荐 120 级以上完成
黄金剑オ－トクレ－ル	完成妖精剑ティソ－ナ	对等级 130 以上的敌人使用爆发攻击 400 次	伤害轻减 +20% / 防御力 +20% / 爆发槽回复量 –3	2 级以上	500	92 层 NM 敌人ロ－ドオブウィンド低概率掉落片手剑黄金剑オ－トクレ－ル，效果为物理耐性上升、防御力上升但爆发槽回复量减少	要求难度不高但推荐 130 级再完成
神剑ドラゴンスレイヤ－	完成黄金剑オ－トクレ－ル	击破 BOSS 或 HNM 敌人 15 次	风险槽 –5/ 爆发槽最大值 –250/ 对龙特殊攻击力上升	3 级以上	1000	85 层 HNM 敌人ディグレ－ドビ－スト低概率掉落片手剑神剑ドラゴンスレイヤ－，效果为风险槽减少、爆发槽最大值减少但对龙系敌人特效	推荐找 HNM 敌人来完成该任务

SP 运用の调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
SP 运用の调查	初期即可	发挥 500 次吸收 SP 的效果	SP 吸收 +1	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	直接攻击即可
皇碧の曲玉	完成 SP 运用の调查	对等级 110 级以上的敌人吸收 SP 达到 1000 次	SP 吸收 +1/ BST 回复量 –1	1 级以上	30	76 层 NM 敌人クリムゾンスピナ－低概率掉落装饰品皇碧の曲玉，效果为附带 SP 吸收效果但爆发槽回复量减少	同上
神酒の杯	完成皇碧の曲玉	对等级 110 级以上的敌人使用爆发攻击 500 次	SP 徐徐回复 +30/BST 回复量 –2	1 级以上	100	84 层的商店追加新商品	找 110 级敌人猛攻即可
新技暁零の解放	完成神酒の杯	使用剑技 300 次以上	SP 吸收 +10/ BST 回复量 –2	2 级以上	500	追加新的刀剑技暁零の解放，效果为攻击命中时 SP 回复，但爆发槽回复延迟	使用任意剑技 300 次完成
明镜止水の效果调查	完成新技暁零の解放	使用剑技连携达到 100 次以上	SP 徐徐回复 +20/STMAX 值 –500/BST 回复量 –3	2 级以上	1000	追加新战斗技能明镜止水，效果为爆发槽一定时间内为 0 但获得超强的 SP 徐徐回复效果	控制同伴释放剑技再进行连携，即使 2 连也算在内

SP の攻击的な运用

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
SP の攻击的な运用	初期即可	打倒 110 级以上的 NM 和 HNM 敌人 30 只以上	根据 SP 残余量增加攻击力 /SP 最大值 –200	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	等级在 110 以上轻松完成
阴焰瞬火の效果调查	完成 SP の攻击的な运用	对等级 110 以上的敌人使用剑技 300 次	出血 1800/ 风险值 +3/SP 最大值 +300	1 级以上	30	追加心的战斗技能阴焰瞬火，效果为 SP 回复 300	参考同类任务
邪刀鬼切丸	完成阴焰瞬火の效果调查	对等级 120 以上的敌人使用爆发攻击 5000 次	SP 最大值 –300/BST 回复量 +/ 攻击力 +80	1 级以上	100	80 层 HNM 敌人ナイトオブアント－低概率掉落刀系武器邪刀鬼切丸，效果为最大 SP 值 –300 但爆发槽回复量上升，攻击力增加 80%	要求次数很恶心，等级 130 以上再找 120 血厚的敌人狂按攻击键吧

SPの攻击的な运用

妖刀正宗	完成邪刀鬼切丸	对 130 级以上的敌人造成累积伤害 1000000 以上	爆发槽最大值 –500/ 出血 500/ 将 SP 自动变换为攻击力	2 级以上	500	89 层 NM 敌人ブレイズアーマー低概率掉落刀系武器妖刀正宗，效果为根据 SP 持有量增加攻击力，但附带出血效果且爆发槽最大值 –500	，比上一个任务快速多了，但 130 级以上再来完成才会比较简单
神刀天野群云	完成妖刀正宗	无论任何方法回避敌人的攻击累积 200 次	根据 SP 的残余量增加攻击力 / 回避时回复 SP	3 级以上	1000	95 层 HNM 敌人フォローシャスピースト低概率掉落刀系武器神刀天野群云，效果为根据 SP 量增加对应的攻击力，同时回避时 SP+20	相当简单的任务，找低等级高频率攻击敌人不断回避完成

加护を得る技法の开发

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
加护を得る技法の开发	初期即可	对 80 级以上的敌人使用盾防御 100 次	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	装备盾后找个攻击速度较慢的敌人看准了按下防御指令
テッサリアパウダ–	完成加护を得る技法の开发	使用特殊回复技巧回复 HP500 次	HP 徐徐回复 +3000/ 攻击力 –50%	1 级以上	30	85 层商店追加新商品	找个攻击低的敌人慢慢挨打等 HP 自动回复
バイタリティポ–ション	完成テッサリアパウダ–	使用特殊回复技巧回复 HP500 次	HP 最大值 +50% / リジエネ +300/ 攻击力 –50%	1 级以上	100	97 层商店追加新商品	同上，要求次数增加而已
アスクレピオス法锡杖	完成加护を得る技法の开发	使用特殊回复技巧回复 HP1000 次	回复效果上升 +30% / 防御力 –20%	2 级以上	500	77 层 NM 敌人ゴブリンリ–ダ–低概率掉落片手棍アスクレピオス法锡杖，效果为追加 HP 回复效果但防御力减少	使用回复类技能或装备有回复效果的装备即可，具体刷次数的方法与前两个任务类似
新技ハ–トビ–トブレイカ–の解放	完成アスクレピオス法锡杖	使用剑技 300 次以上	HP 徐徐回复 +1000/ 攻击间隔 –15% / 防御力 –50%	2 级以上	1000	追加新的片手棍剑技ハ–トビ–トブレイカ–，效果为攻击时附带 HP 回复效果、攻击间隔缩短加防御下降	任意武器剑技 300 次完成
シャイニ–ホロウの效果调查	完成加护を得る技法の开发	对 100 级以上的敌人自动回避其攻击 100 次以上	爆发槽最大值 –500/ 分身 12 枚 / 防御力 –25%	1 级以上	30	追加新的战斗技能シャイニ–ホロウ，效果为以牺牲防御力和爆发槽为代价出现自身 12 个分身抵挡攻击	等级 120 以上完成起来较轻松
轮回のウロボロス	完成シャイニ–ホロウの效果调查	累计自身受到伤害 500000 以上	一定时间自动附加防护罩效果 / 爆发槽回复量 –2	1 级以上	100	79 层 HNM 敌人ダンシングアネモネ低概率掉落片手棍轮回のウロボロス，效果为一定时间内自动追加防护罩且爆发槽回复量减少	高等级下找低级敌人可以挂机慢慢刷伤害
プリエステルの加护	完成轮回のウロボロス	被 120 级以上的敌人毒攻击 40 次	状态分身 / リジエネ +100	2 级以上	500	92 层的 HNM 敌人リザ–ドダイバ–低概率掉落体防具プリエステル，效果为对异常状态产生分身 +HP 徐徐回复效果	找后期等级有 120 以上的蜜蜂型敌人，很大概率附带毒效果
星槌エリュシオン	完成プリエステルの加护	使用特殊回复效果回复 HP3000 次	状态分身 / 技中断无效 + 蓄力 –30% / 回复 +20%	3 级以上	1000	88 层的 HNM 敌人シャインアントブレイカ–低概率掉落片手棍星槌エリュシオン，效果为附带异常状态分身、超装甲（钢体效果）、技能发动时间缩短和 HP 回复上升效果	参考初级任务，要求回复次数大幅上升

回避系强化

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
回避系强化	初期即可	对 100 级以上的敌人使用自动回避 100 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	找 100 级的初期敌人使用自动回避率增加的技能即可
新技ラストアークリベンジャーの解放	完成回避系强化	使用剑技 300 次以上	HP 吸收 20% / ダメージ反射 /HPMAX 值 –50%	1 级以上	30	追加新的两手剑剑技ラストアーク・リベンジャー，效果为附带反弹伤害效果	使用任意剑技 300 次完成
デモンインサイダーの效果调查	完成新技ラストアーク・リベンジャーの解放	对 110 级以上的敌人使用反击成功 300 次	回避率 +50% / カウンター率 +80% / 命中 –50%	1 级以上	100	追加新的战斗技能デモンインサイダー，效果为一瞬间获得极高的回避力和反击率，但命中率下降	能使用增加反击率的技能最好，不过任务本身就给玩家附带了极高的反击率
クリムゾンコート	完成デモンインサイダーの效果调查	通过回避发动 SP 回复效果 300 次	回避的情况下回复 SP/ 防御力 –30%	2 级以上	500	86 层的 NM 敌人ネクロマンサー低概率掉落体防具クリムゾンコート，效果为回避时 SP 回复，但防御力减少	找等级低但攻击频率高的敌人尽全力回避即可
シャドウグリーブ	完成クリムゾンコート	使用快速后退回避躲开敌人的技能 1000 次以上	CT 率 +10% / 回避率 +10% / 速度移动 –10%	2 级以上	1000	99 层 NM 敌人ビッグマイト低概率掉落足防具シャドウグリーブ	，效果为会心一击率、回避率上升，但移动速度减少

强化仕样の调查

实装调查任务名称	可挑战条件	完成条件	限制条件	启动调查所需的虚空任务等级	挑战所需虚空点数	报酬	完成要点
强化仕样の调查	初期即可	使用自己攻击速度上升的战斗技能 25 次以上	无	1 级以上	0	开放该项目下一层调查任务 / 获得虚空点数	使用对应的战斗技能即可，但技能冷却时间太长，完成这个初期任务都要 2 小时左右
エフェクトブースターの效果调查	完成强化仕样の调查	使用仇恨值转移的技能 75 次	技能效果时间延长 /SP リジエネ –5	1 级以上	30	追加新的战斗技能エフェクトブースター，效果为消耗更多的 SP 使技能的有效时间更长	使用转移仇恨值的战斗技能 75 次即可
圣剑デュランダル	完成エフェクトブースターの效果调查	受到 120 级以上的吐息攻击 300 次	ブレス无效 /CT 无效 / 防御力アップ +20%	1 级以上	100	87 层的 NM 敌人ナイトストーカー低概率掉落武器圣剑デュランダル，效果为吐息和会心一击无效且防御力上升	找 120 级以上的龙系敌人，注意等级最好在 120 以上再挑战
堕天アロンダイト	完成圣剑デュランダル	对敌人 130 以上的敌人造成会心一击 666 次	Skill リキャスト / 攻击间隔 / 命中 –50%	2 级以上	500	95 层 NM 敌人ガイアブレイカー低概率掉落武器堕天アロンダイト，效果为技能发动时间缩短、攻击间隔缩短且命中减少	目标等级较高，依旧是 130 以上再完成较高
魔剑グラム	完成堕天アロンダイト	对敌人 140 以上的敌人造成会心一击 1000 次	必中 / CT+20% / 防御力 –100%	3 级以上	1000	96 层的 HNM 敌人エターナルドラゴン低概率掉落武器魔剑グラム，效果为必中加会心一击率上升，但防御力减少	同上，等级在 140 以上再考虑完成



奖杯攻略



奖杯总数 54	铜杯 44	银杯 7	金杯 2	白金 1

白金难度	7/10
白金所需时间	100 小时以上
在线奖杯	0
最少通关次数	2（阶层篇）+1（虚空篇）
有无可能错过的奖杯	有
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

白金路线

虽然白金所需时间在 100 小时以上，但除了规定游戏指定时间才能获得的奖杯外，实际上获得其它所有奖杯的时间在 70 小时左右。完成白金奖杯的难度主要体现在单机的实装调查任务完成度，以及联机模式下的奖杯 2 个方面，2 个篇章通关就能拿到的奖杯大概在 50%，需要特别注意的是在阶层篇通关相关的 2 个奖杯“β テスター”和“谁も死なせやしない”，比较容易错过。前者要求所有阶层的 BOSS 最后一刀都必须由玩家完成并拿到奖励，后者则必须保证包括 NPC 一人都不死通关才能获得，每次打完一个阶层的 BOSS 结算是注意看一下，死亡人数在 0 并且下方有获得奖励装备信息后再继续，否则直接关闭游戏重来，前者通关后还可以随意挑战，后者就很麻烦了，一旦错过需要浪费大量时间再刷出来。在玩家开始攻略虚空篇时就注意完成实装调查任务，奖杯“高位テストプレイヤ－实测”要求完成的数量在 60% 以上，可以优先完成一些比较简单的，不过即使如此也需要花上大量时间。其他剩下例如主角等级，全角色攻略的奖杯就单纯的磨时间罢了，没什么难度

两个联机所关联奖杯中，“たまにはパ－ティプレイも悪くないな”要求通信 20 小时以上，这个奖杯约个好友联机后挂机即可。难点实际在于惟一的金杯“これはゲ－ムであっても游びではない”。该奖杯要求在联机模式下击破 100 只 HNM 级怪物，相信玩过虚空的玩家都知道 HNM 敌人的强度，这个奖杯没什么捷径，稍微简单点的方法就是抱个强力队友的大腿，但即使如此，所花的时间也相当多。



全てのトロフィ－を获得


白金杯

取得条件：取得其它所有奖杯



ビ－タ－


铜杯

取得条件：完成游戏中的第一场强制教学战



ガストレイゲイズ击破


铜杯

取得条件：阶层篇中打倒76层的BOSS

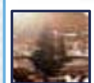


クリスタライズクロウ击破


铜杯

取得条件：阶层篇中打倒77层的BOSS

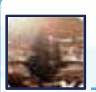




マッドネスホ－ン击破


铜杯

取得条件：阶层篇中打倒78层的BOSS



トライテンペスト击破



取得条件：阶层篇中打倒79层的BOSS



ギルティ－サイス击破



取得条件：阶层篇中打倒80层的BOSS



ダ－クナイト击破



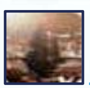
取得条件：阶层篇中打倒81层的BOSS



グランドレガシ－击破



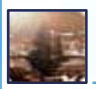
取得条件：阶层篇中打倒82层的BOSS



フュ－リオスホ－ン击破



取得条件：阶层篇中打倒83层的BOSS



アントクイ－ン击破



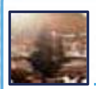
取得条件：阶层篇中打倒84层的BOSS



トライメイルストロ－ム击破



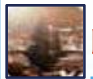
取得条件：阶层篇中打倒85层的BOSS



スケルトンキング击破



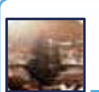
取得条件：阶层篇中打倒86层的BOSS



レイディアンスイ－タ－击破



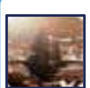
取得条件：阶层篇中打倒87层的BOSS



リベリアスアイズ击破



取得条件：阶层篇中打倒88层的BOSS



マ－ダラ－ファング击破



取得条件：阶层篇中打倒89层的BOSS



ブレイドル－ラ－击破



取得条件：阶层篇中打倒90层的BOSS



アブソリュ－トゲイザ－击破



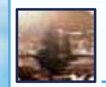
取得条件：阶层篇中打倒91层的BOSS



カオスドラゴン击破



取得条件：阶层篇中打倒92层的BOSS



ラ－ヴァクリ－パ－击破



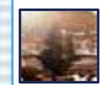
取得条件：阶层篇中打倒93层的BOSS



ブレイジングナイト击破



取得条件：阶层篇中打倒94层的BOSS



ジェノサイドアイズ击破



取得条件：阶层篇中打倒95层的BOSS



スロ－タ－ファング击破



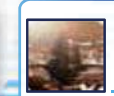
取得条件：阶层篇中打倒96层的BOSS



デスエンペラ－击破



取得条件：阶层篇中打倒97层的BOSS



カイザ－ドラゴン击破



取得条件：阶层篇中打倒98层的BOSS



地狱の支配者达击破



取得条件：阶层篇中打倒99层的BOSS



おめでとうキリト君



取得条件：阶层篇中打倒100层的BOSS

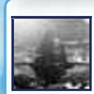


β テスタ－



取得条件：获得所有BOSS奖励物品

奖杯说明：这个奖杯只限阶层攻略中，每一层的BOSS死亡前最后一刀由主角补刀即可，成功后在结算时画面下方会出现奖励物品的信息，如果没有的话表示被NPC或同伴抢了，直接在结算画面中关闭游戏再重开即可，注意如果直接跳过结算画面的话游戏会自动保存。



谁も死なせやしない！

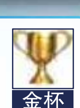


取得条件：攻略组无任何人死亡通关

奖杯说明：这个奖杯的重点依旧在阶层篇的BOSS战中，需要玩家保证BOSS战时没有任何NPC死亡的情况下通关才能拿到，一般来说玩家不是故意打酱油都不会错过，当然为了以防万一，在打死BOSS的结算画面也可以看到伤亡情况，有人死亡的话直接退出重来，一旦错过的话需要通关后再打一次才能获得了。



绝剑



取得条件：打倒ユウキ

奖杯说明：打倒隐藏角色ユウキ，这个角色出现的条件是先打通100层的阶层篇并看到END，然后再通关虚空篇看到END之前，会出现选项“怪しい场所が ある 调べますか？”此时选择“はい”就会与ユウキ开始战斗，ユウキ会使用剑技，等级在150左右。能力非常强，且由于是1对1的战斗，无法召唤同伴挡枪来降低风险，推荐使用技能慈悲の衣来回避她的大部分物理攻击，然后再伺机回复并进行反击，能打通两个篇章的水平也能打赢她了，将其击破后就能解开这个奖杯。接下来看完END后再次进入游戏她会出现在工会区，玩家可以与其对话邀请她组队。



树海エリア ボス击破



取得条件：打倒虚空篇入り江区域的BOSS



浮游遗迹エリアボス击破



取得条件：打倒虚空篇入り江区域的BOSS



入り江エリアボス击破



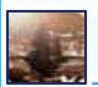
取得条件：打倒虚空篇入り江区域的BOSS



大空洞エリアボス击破



取得条件：打倒虚空篇大空洞区域的BOSS



异界エリアボス击破



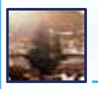
取得条件：打倒虚空篇异界区域的BOSS



管理区エリアボス击破



取得条件：打倒虚空篇管理区的BOSS



Wow…



取得条件：打倒PoH

奖杯说明：这个BOSS虽然不是虚空篇区域的BOSS，但实际上也是必打的，就在大空洞区域夺回フィリア的剧情中，打倒他就能获得。

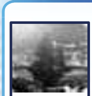


影



取得条件：打倒ホロウキリト

奖杯说明：管理区最终BOSS战后的自己的分身，也是必打的BOSS。

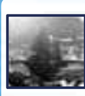


デバッグ完了



取得条件：完成一定数量的虚空任务

奖杯说明：注意是虚空任务，要求数量占总体虚空任务数量的80%以上，不需要不同等级的每个区域任务都都完成一次，一般来说每个区域的虚空任务都达到3级以上就能获得。

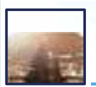


高位テストプレイヤ－



取得条件：虚空实装调查任务完成一定次数以上

奖杯说明：实测所要求的完成数量占60%以上，优先完成要求简单和实用的任务，没有太多的捷径，非常耗时间的奖杯之一。



リズベット武具店をよろしく！



取得条件：强化武器成功次数在200次以上

奖杯说明：注意必须强化成功的情况下才算，失败是不行的，可以找一些不常用的强化矿石然后专门只强化第一次，成功概率在90%以上。





闪光

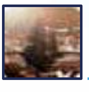

铜杯

取得条件：アスナ的友好度达到MAX

奖杯说明：注意是友好度而不是气分值，增加友好度的方法主要有赠送礼物，交谈等几种，由于是累积型的不会一下子增加得很快，平时多执行以下几种方式来逐步累积，所有角色的友好度MAX奖杯都可通过以下方式达成。

1.与同伴组队后进行黄色的友情交谈，成功提升气分等级时友好度也会有提升。
2.战斗中对同伴发出指令，例如回复或防御等，另外同伴要求连携时成功进行配合也会提升。
3.战斗中按方向键↑夸奖同伴。
4.在公会的商店街，喷水池等地方购买食物（注意不是商品，是直接付钱的食物，对话后直接出现的价格就是，一次消耗不会超过1000）。
5.携带同伴在商店街的北面的角落内付钱进行占卜。
6.赠送给角色特殊的ヒロイン系服装后让其穿上（需要通过变更角色战斗中的行动方针一定熟练度后获得）后会大幅增加友好度。
7.赠送武器和防具等等。

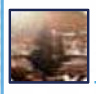




ビ－ストテイマ－


铜杯

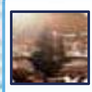
取得条件：シリカ的友好度达到MAX



マスタ－メイサ－


铜杯

取得条件：リズベット的友好度达到MAX



妖精


铜杯

取得条件：リ－ファ的友好度达到MAX





スナイパ－


铜杯

取得条件：シノン的友好度达到MAX



トレジャ－ハンタ－


铜杯

取得条件：フィリア的友好度达到MAX

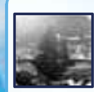


浮气は驮目ですよ、パパ


银杯

取得条件：所有主要角色的友好度达到MAX

奖杯说明：包含了所有在剧情中可以组队的女性角色，还有惟一的男性队员クライン以及女儿ユイ。

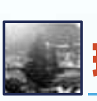


思い出


银杯

取得条件：攻略完所有的角色

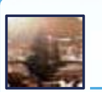
奖杯说明：这个奖杯要求的角色和上一个一样，将这些角色的友好度达到MAX的情况下再带起打一次阶层篇的最终BOSS即可获得。



それがレベル制MMOの理不尽さというものなんだ！


银杯

取得条件：主角的等级超过150以上



亿万长者


铜杯

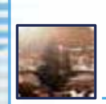
取得条件：所持金钱超过1亿



Thank you for playing


铜杯

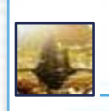
取得条件：总游戏时间超过100小时以上通关



たまにはパ－ティプレイも悪くないな


铜杯

取得条件：通信游戏总时间超过20小时



これはゲ－ムであっても遊びではないパ


铜杯

取得条件：联机游戏中击败100只HNM级怪物

奖杯说明：必须是在联机模式下才算数，且HNM怪物出现的条件为任意虚空区域等级到达3级才会出现。



网罗热门游戏的DLC情报



战国无双4



◆ACT◆Koei Tecmo Games◆日版◆2014年3月20日

本次栏目带来《战国无双4》最后两弹DLC关卡的内容，KT宣布本作登陆PS4平台相信是大多数玩家的意料中事，不出意外的话《无双大蛇3》应该也快公布了吧……

外传之章・东西无双合战（西军）

配信日期：5月22日

售价：206日元

附带家宝：天正かるた——120秒内击破敌人时有25%的几率掉落经验卷物

胜利条件：击破伊达政宗，且压制所有城砦；（变更后追加）击破上杉谦信、武田信玄、北条氏康

败北条件：立花直次败走

任务名称	达成条件	触发条件
西军阵取り合战	压制所有的城砦	–
劣势からの开战	阻止甘粕景持、柿崎景家入侵中央西北砦	–
真田兄弟の奋斗	击破真田信之、真田幸村	压制城砦4座以上，或任务成功2个以上
伊达主从の策略	击破片仓小十郎、伊达成实、鬼庭左月	压制中央东南砦
上杉主从の共鸣	阻止上杉景胜、直江兼续的合流	“伊达主从の策略”结束，或玩家入侵东南砦
武田骑马の突进	阻止马场信房、内藤昌丰入侵西南砦	【BONUS–金钱】①“劣势からの开战”尚未结束；②开战90秒内玩家接近马场信房、内藤昌丰
强袭の赌け	1分钟内击破山县昌景、鬼小岛弥太郎、北条纲成	【BONUS–武器】①“真田兄弟の奋斗”尚未开始；②玩家接近山县昌景、鬼小岛弥太郎、北条纲成任意一人
得意の钓り野伏せ	引诱北条氏政、北条氏辉、北条氏邦到达工作地点	【BONUS–金钱】玩家接近北条氏政、北条氏辉、北条氏邦任意一人
伊达の奥の手	击破片仓小十郎和所有的骑马铁炮队长	【BONUS–金钱】①伊达政宗尚未败走；②击破片仓小十郎1次；③片仓小十郎率领骑马铁炮队再度登场时，玩家接近伊达政宗或片仓小十郎
夺い返すまで	2分钟内击破上杉谦信、武田信玄、北条氏康	【BONUS–武器】①东北砦守备头、或伊达政宗的体力低于80%；②压制的城砦一次都没有被夺走，上杉谦信等三将登场时触发

外传之章・三成失踪事件

配信日期：5月29日

售价：206日元

附带家宝：乱发兜——120秒内击破敌人时有25%的几率掉落金钱

胜利条件：救出石田三成；（变更后）击破宁宁

败北条件：石田三成败走

任务名称	达成条件	触发条件
石田正宗	击破户田忠次等5将，阻止结城秀康、宇喜多秀家、佐竹义宣败走	–
决战、稻姬	击破稻姬等4将	“石田正宗”结束

任务名称	达成条件	触发条件
三成がために战う	抢在我方武将前击破酒井忠次等4将	“决战、稻姬”结束
忠胜との战い	击破本多忠胜	“三成がために战う”结束
三成救出战	击破藤堂高虎、神原康政、松平信康	“忠胜との战い”结束
ねねの最终试验	阻止德川家康等6将接近石田三成	“三成救出战”结束
半藏の幻影	只击破服部半藏的本体（结城秀康攻击的那一个）	【BONUS-武器】①“石田正宗”结束；②玩家到达地图西北区域
武断派の袭来	击破黑田长政等5将	【BONUS-武器】①“半藏の幻影”结束；②玩家接近黑田长政、细川忠兴、小早川秀秋、池田辉政、加藤嘉明任意一人
火游びは危险	阻止火计兵长到达退却地点	【BONUS-金钱】①开战8分钟内完成“三成がために战う”；②各地出现火计兵长时，玩家主动接近他们触发
ねねの幻影	击破宁宁的所有分身	【BONUS-金钱】①“ねねの最终试验”开始；②玩家操作的角色中有加藤清正或福岛正则，宁宁本阵开门前用他们进入正北妙觉寺时触发



暗魂献祭Delta



◆ACT◆SCE◆港版◆2014年3月6日

6月5日，官方放出1.20更新补丁。这次更新除了追加全新的任务、故事、服装、白纸页面的报酬和机能等内容外，还新增了一个名为巴哈姆特的人型魔物，下面就一起来看看具体情报。

1.20版更新内容

・追加新故事“死神的忧郁”
・追加新任务“追加委托Ⅵ”
・追加人型魔物巴哈姆特
・追加和“《荒野兵器》系列”联动的新服装“焰之黑骑士之法衣”、“斩公主之法衣”、“候鸟之法衣”
・追加白纸页面的报酬
・追加在传闻的持有数达到上限要进行代价变换时，会显示警告文字的机能
・追加在传闻站中会显示传闻持有数与上限数的机能
・在白纸页面的目录栏中，可确认各委托任务的完全制霸报酬，已达成的委托会附加完成戳印
・多人游玩房间内聊天的自由输入，变得可了解确定前的状态了
・在寻找房间时，提高输入房间名时的输入光标辨识性
・调整了部分魔法的平衡性

新故事

在“魔法师的活动”→“亚法隆”中追加了新的故事“死神的忧郁”。有一位被称为“死神”的魔法师，他的战斗理念是胜利至上主义，哪怕是牺牲同伴也一定要凯旋而归。崔斯坦的好友以及依索德的未婚夫马丁据说就是因为与死神一起行动而被献祭，接受了二人委托的玩家决定前往调查“死神”的真面目。



新魔物

巴哈姆特

弱点属性	无
可解体部位	双翅、尾巴、胸部
咒部＆凶咒部解体报酬	不老者之硬翼、不老者之角片

攻击方式

尖刺散射 蓄力后向正前方180度范围发射落地后发生小范围爆炸的尖刺，蓄力时间较长，可以及时到其身后躲避。

回旋踢 攻击自身周围的近战玩家，攻击范围和威力都很小。

拔剑 从胸部拔出光剑，之后攻击方式发生变化。

三连斩 持剑状态下的专有招式，对近距离玩家连续斩击三次，这招附带位移效果。

光刃斩 持剑状态下的专有招式，挥砍的同时向前方释放一道光刃攻击直线距离的玩家，分横斩和纵斩两种。

地裂斩 持剑状态下的专有招式，高高跳起并在空中停留一段时间后落下，落地的同时朝四周释放多道地裂波攻击直线距离的玩家。

冲刺 无论是否持剑都会使用的招式，由于这招准备动作不明显，攻击时尽量不要站在其正前方。这招用盾防御后可对其造成大硬直。

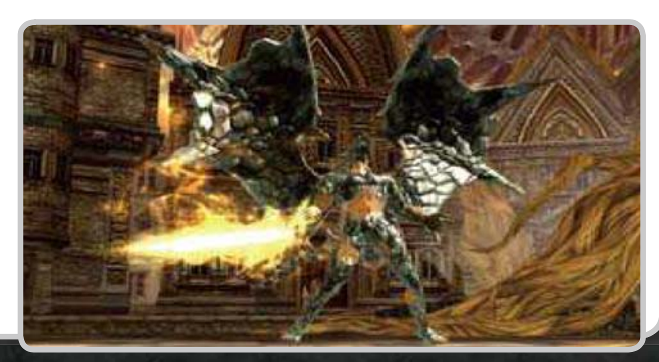
陨石攻击 长时间蓄力后浮空，之后对玩家发射陨石，陨石的移动速度很快且攻击力高，来不及躲避可选择用盾防御。

激光横扫 发射激光横扫正面180度范围，横扫的速度非常快，建议看到这招后立即往BOSS的身后跑，或者找掩体进行躲避。



战法要点

这个魔物不能直接在任务中选择，它只会在进行任务时随机乱入，而且概率很低。非持剑状态下大部分招式类似瓦伊凡，躲避起来难度不高；持剑状态下攻击力度有所提升，可覆盖直线距离的光刃斩和地裂斩躲起来都有一定难度，建议带上瞬移类供物以保安全。陨石攻击是该魔物的大招，被陨石命中损血极高，建议果断用盾防御，BOSS蓄力时对其猛烈攻击也可以打断这招。该魔物单独应付难度不算高，不过它如果在玩家对付其他人形魔物时出现的话就比较难缠了。





噬神者2



◆ACT◆BNGI◆日版◆2013年11月14日

经过三个多月的漫长等待，《噬神者2》总算是放出了1.40版大型更新补丁。本次内容最大的变更在于追加了Wi-Fi联机模式，通过网络即可随时随地与朋友联机！

Wi-Fi联机模式

这是1.40版最具亮点的更新。Wi-Fi联机模式仅适用于PSV版，在标题画面选择INFRA即可进入联机选择菜单，可选择自己组队或者是加入其他玩家的队伍，同时可以设置组队的限制和搜索队伍的条件，只要保证有足够良好的网络条件即可畅游该模式。



追加换装要素

本次更新追加了本小队5名NPC角色的面部、发型和衣装，具体可以在菜单衣装准备中的ヘアスタイル更换，5名角色包括ロミオ、香月ナナ、ギルバ–ト、シエル、ジュリウス，其中ロミオ、ギルバ–ト为男性角色专用，香月ナナ、シエル为女性角色专用，ジュリウス则男女通用。



必杀技、必杀弹性能调整

此次更新对部分必杀技性能再次进行调整，且绝大部分依旧是增强无削弱，以下是1.40版所有必杀技的调整情况。



必杀技调整

武器	必杀技名称	调整效果
短剑 （ショ–トブレ–ド）	ダンシングザッパ–	Lv4必杀技使用时出现红色轨迹的时候，追加无视荒神部位防御力的效果
	スパイラルメテオ	Lv2必杀技发动时能量弹追加能抵消一部分荒神飞行道具的效果
长剑 （ロングブレ–ド）	韦驮天	Lv3必杀技发动时最后的斩击追加无视荒神部位防御力的效果
	IE肆式・轰爆	所有等级的必杀技攻击属性变为铳破碎，同时所有等级与技能“全力攻击”并用时所消耗的耐力值变更，必杀技的基础攻击力调整
	IE伍式・照射	所有等级的必杀技攻击属性变为铳贯通，同时所有等级与技能“全力攻击”并用时所消耗的耐力值变更
	IE壹式・连爆	所有等级的必杀技攻击属性变为铳破碎，同时所有等级与技能“全力攻击”并用时所消耗的耐力值变更，必杀技的基础攻击力调整
	IE贰式・速射	所有等级的必杀技攻击属性变为铳贯通，同时所有等级与技能“全力攻击”并用时所消耗的耐力值变更，Lv2～Lv4必杀技的基础攻击力调整，Lv4时消耗的OP增加
大剑 （バスタ–ブレ–ド）	CC・デストラクト	所有等级必杀技的追加伤害基础攻击力上升
	ブル–タルアッパ–	所有等级的必杀技的基础攻击力上升，同时消耗的耐力减少
喷射锤 （ブ–ストハンマ–）	龙脉起こし	所有等级必杀技的冲击波部分基础攻击力上升，Lv3以上时发动中附加一定程度的钢体效果，可抵御部分荒神的攻击
	神颚碎	Lv3以上时发动中附加一定程度的钢体效果，可抵御部分荒神的攻击
	ガイアプレッシャ–	所有等级的必杀技使用中追加抵消一部分荒神飞行道具的效果
蓄力枪 （チャ–ジスピア）	残光のテスタメント	所有等级必杀技的冲击波部分基础攻击力上升
	ドラゴントウ–ス	所有等级必杀技的飞行道具部分基础攻击力上升
	ヘイルダウン	Lv2以上必杀技发动时能量弹追加能抵消一部分荒神飞行道具的效果
	スカイフォ–ル	Lv3以上必杀技发动时枪的部分追加无视荒神部位防御力效果
	ドルフィングライド	Lv3以上必杀技发动时基础攻击力上升

必杀弹调整

形态	必杀弹名称	调整效果
狙击铳 （スナイパ–）	狙击弹 （火、冰、雷、神）	消耗的OP减少，物理攻击力和属性攻击力的平衡性调整，属性攻击力上升
散弹铳 （ショットガン）	所有子弹种类	删除子弹会随着飞行距离而消灭的情况
	散弹（四种类）	消耗的OP减少
	BB：多段ヒット	消耗OP的倍率减少
	BB：彻甲弹	消耗OP的倍率减少
	BB：冲击弹	消耗OP的倍率减少

追加装备

本次更新追加了全新的装备，装备的等级都为11级，其中包含了短剑、长剑、大剑、喷射锤以及蓄力枪各5种，狙击枪、散弹枪和小型盾各1种，相关素材全部在新增的バイバルミッション中获取。

NPC成长系统

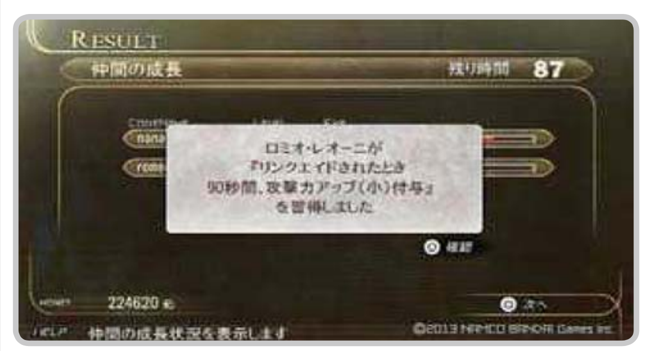
新版本极大强化了NPC队员的性能，当玩家携带NPC一起进行任务时，完成任务后NPC可获得经验值以提升等级，升级后不但能强化基础能力，且会增加一些额外的技能，例如“减免伤害10%”，等级越高，增加的技能越强大。以下是本次NPC成长系统所需要注意的要点：

1.携带NPC的情况下完成任务就能得到经验值，任务难度越高，NPC能够获得的经验值越多。

2.玩家在1.30版本以后携带NPC所进行的任务数量，在升级为1.40版本后会自动折算成一定比例的经验给NPC升级。

3.NPC成长所提升的能力为全角色共通，最高等级为50级。

4.50级时，NPC统一获得以下能力加成：救助其他队员时回复+50、攻防能力230秒内上升；自己被其他队员救助时回复+50、攻防能力230秒内上升、受到的伤害减少20%；救助时移动速度高速化；耐久度上限+30；一定概率发动回复效果。



任务难易度调整

本次更新，所有任务追加了新的难度，全任务除了原本的难易度等级外，还可以在1～99之间随意调整，数值越高，荒神的强度也越高，适合喜欢挑战的玩家，最高难度下的荒神拥有秒杀玩家的实力，打起来非常刺激。另外，本次还追加了无限挑战任务**サバイバルミッション**，将该篇章所有的任务的5、10、30、99几个难易度全部通过的话，可以获得特殊服装神食Tシャツ（直接通过难度99的话，可以一次性拿到5、10、30、99四个难度的特殊服装）。



新任务

在名为**バイバルミッション**的任务中，每一个小任务都包含了数场战斗，需要将所有的战斗全部通过才算完成。在任务中，每场战斗结束后系统会自动补给玩家一定量的回复道具，而在任务结束前，这就是补充回复道具的惟一方式。**バイバルミッション**追加了特殊的耐久槽，每名角色死亡时，各自的耐久槽会减少，如果因为没有队友帮忙复活导致自动回到战斗起始点满状态复活的话，耐久槽的消耗量还会进一步增加，耐久槽降低为0时视为任务失败，无法获得任何奖励。不过，在该模式下每场战斗后都是可以更换装备的，可以先设置好对应每场战斗的装备，在战斗结束后根据敌人弱点来更换，以下是新篇章所有任务的要点解说。

注：实测在バイバルミッション中，NPC几乎没有输出能力，一定要准备好强力的武器和子弹再进行挑战。有条件的玩家推荐联机完成。

任务名称：洛沙の波涛



Battle1	
地点	炼狱の地下街
出现荒神	シユウ×2/ウコンバサラ×2
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 开始只会有**ウコンバサラ**和**シユウ**各一只，鉴于**シユウ**是听觉灵敏型荒神，可将其引到地图下方宽广的地方优先干掉。开场后1分钟内**ウコンバサラ**会增援，2分钟后另一只**シユウ**出现，依旧是优先干掉**シユウ**，剩下的两只**ウコンバサラ**解决起来压力

不大。鉴于这只是第一场战斗，尽量少用回复道具，耐久值也要尽量节省。

Battle2	
地点	赎罪の街
出现荒神	コンゴウ堕天×2/マルドゥーク×1
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 开战后两只コンゴウ堕天会立即出现，将它们引到比较宽广的地方打，或者让同伴拖住一只后集中火力击杀另一只，推荐使用火属性的子弹。一段时间后マルドゥーク会登场（登场时间随机），它的体力很高，但由于这不是本场战斗的目标，优先击破コンゴウ堕天即可直接过关。

Battle3	
地点	愚者の空母
出现荒神	クアドリガ×1/ボルグ・カムラン堕天（雷）×1
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 一开始クアドリガ就会出现，推荐使用高威力冰属性的子弹。30秒后ボルグ・カムラン堕天（雷）会登场，不过还是要集中火力先消灭クアドリガ，否则被两只荒神夹击，场面会非常混乱。这里要控制住回复道具的消耗，不然之后会非常难打。

Battle4	
地点	叹きの平原
出现荒神	ヴァジュラ×2
过关补充道具	回复锭/回复锭S/OG：回复球

要点 开始后只会有一只ヴァジュラ，抓紧时间围攻它。2分钟后第二只ヴァジュラ增援，由于场地很大想要分开它们基本不可能，能在2分钟内解决掉一只最好，不然的话等其中一只捕食的时候不要追击，转手攻击另一只以避免被夹击。

最终Battle	
地点	黎明の亡都
出现荒神	ガルム×1/マルドゥーク×1/グボロ・グボロ堕天（火）×2
过关报酬	赤蚀晶体/赤蚀狼の铁皮/198000fc

要点 ガルム和マルドゥーク不能分开对付，由于マルドゥーク随时会使用技能将周围的荒神聚集起来，因此可以先击破体力较低的ガルム。击破其中一只后，两只グボロ・グボロ堕天（火）同时登场，之后会立刻对玩家展开攻击，使用强力的冰属性武器快速击破它们吧。

任务名称：インテークマニホールド



Battle1	
地点	炼狱の地下街
出现荒神	ヤクシャ×3/ヤクシャ・ラージャ×2/白铁の神机兵・大剑型×1
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 初期会有三只ヤクシャ和一只ヤクシャ・ラージャ在场景里，打死任意一只后ヤクシャ・ラージャ作为增援登场，再打倒任意两只荒神后白铁の神机兵・大剑型登场。除了大剑型外，其他荒神全是听觉灵敏型的，基本不可能分开，按照体力较低的ヤクシャ开始逐个击破，将大剑型神机兵放在最后解决。

Battle2	
地点	叹きの平原
出现荒神	シユウ×8/ニュクス・アルヴァ×1/白铁の神机兵・大剑型×1
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 开战后会有两只シユウ和一只ニュクス・アルヴァ在场，并且ニュクス・アルヴァ处于索敌状态。将其打倒后会立刻有两只シユウ增援，比较好的方法是让同伴拖住シユウ然后全力击破ニュクス・アルヴァ，否则一旦两种荒神聚集在一起，シユウ的眩晕时间会被ニュクス・アルヴァ完全打消。将ニュクス・アルヴァ打倒后就是逐个歼灭シユウ了，注意需要消灭的数量高达八只，做好长期战的准备，并且控制好回复道具的消耗。

Battle3	
地点	エイジス
出现荒神	グボロ・グボロ堕天（火）×1/暴走神机兵・长刀型×2/ザイゴート×4/ザイゴート堕天（火）×4/セクメト×1
过关补充道具	回复锭/回复锭S/OG：回复柱

要点 刚开始只有グボロ・グボロ堕天（火）和暴走神机兵・长刀型，将其打倒后

ザイゴ－ト和ザイゴ－ト堕天出现，再将其全灭后セクメト和最后一只暴走神机兵・长刀型同时出现。此战算是难度比较低的战斗了，最后的部分优先打倒体力较低的暴走神机兵・长刀型。

最终Battle	
地点	创痕の防壁
出现荒神	白铁の神机兵・大剑型×3/暴走神机兵・长刀型×2/暴走神机兵・大剑型×1
过关报酬	气狐晶体/气狐ノ战甲/158400fc

要点 初期有一只白铁の神机兵・大剑型和两只暴走神机兵・长刀型，将暴走神机兵击破后，出现白铁の神机兵・大剑型的增援。战术依旧是击破体力较低的暴走神机兵，场上的神机兵大于四只时会非常混乱，将其分散、拉开距离的同时集中火力快速削减敌人的数量。

任务名称：焕然たる神威



Battle1	
地点	赎罪の街
出现荒神	ハンニバル×1/セクメト×2
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 开战1分钟后两只セクメト会同时出现，想要在1分钟内解决ハンニバル几乎不可能。多利用本关附带的冰属性攻击大幅上升的特殊效果全力攻击セクメト，或者将二者分开后先击破ハンニバル。但不管哪个方法难度都很大就是了。

Battle2	
地点	铁塔の森
出现荒神	サリエル×1/グボロ・グボロ×2
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 先击破体力较低的サリエル再解决グボロ・グボロ，本关附带雷属性攻击力大幅上升的效果，算难度较低的一关，少用点回复道具保存实力。

Battle3	
地点	镇魂の废寺
出现荒神	ディアウス・ピタ－×1/ハンニバル侵食种×1
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 难度很高的一关，虽然只有两只荒神，但实力都非常强，加上作战场地很狭窄，打起来危险性很高。本关在爆发状态下会额外增加攻击和防御力，尽量保持在该状态下作战，用火属性子弹快速歼灭ディアウス・ピタ－，剩下的ハンニバル侵食种也就不足为惧了。

最终Battle	
地点	エイジス
出现荒神	金色のヴァジュラ×1
过关补充道具	金虎晶体/金虎手甲/211200fc

要点 新增的荒神金色のヴァジュラ，能力比原始种强了很多，但基本攻击方式和ヴァジュラ没有太大的变化，注意它的雷球攻击速度会变快，且自身的移动速度要远远大于ヴァジュラ，飞跃攻击还会附带全身的电击，最好的攻击的间隙就是在它释放雷球的时候冲到它的脚下攻击后腿。可破坏的部位为前足，头和尾巴，尾巴在其倒地的时候使用破碎和贯通属性的子弹可破坏。

任务名称：ペトロフ・ディフェンス



Battle1	
地点	创痕の防壁
出现荒神	ウコンバサラ×1/シユウ×2/コンゴウ×1
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 一开始只有ウコンバサラ，30秒后增援一只シユウ，再过30秒后增援第二只シユウ，再过一分钟最后一只コンゴウ出现。推荐先不理会ウコンバサラ，等シユウ登场后优先击破，コンゴウ也是听觉灵敏型荒神，同样要优先击破，不要让它们和ウコンバサラ汇合即可。

Battle2	
地点	铁塔の森
出现荒神	ハガンコンゴウ×2/スサノオ×1
过关补充道具	回复锭/回复锭改/OG：回复球

要点 开战后两只ハガンコンゴウ就会出现，分开击破基本不可能，只能集中火力优先攻击其中之一，等它逃走回复体力的时候，立刻转移目标攻击另一只，这样就能很大程度上避免被夹击。击破其中任意一只后スサノオ作为增援登场，尽快击破第2只ハガンコンゴウ后就可以和新登场的スサノオ慢慢玩了。

Battle3	
地点	叹きの平原
出现荒神	ヴィ–ナス×1
过关补充道具	回复锭改/回复锭S/OG：回复柱

要点 只有一只ヴィ–ナス，和主线难度9的任务没太大区别，注意躲避敌人的攻击，节省道具以面对接下来的战斗。

最终Battle	
地点	愚者の空母
出现荒神	ルフス・カリギュラ×1
过关补充道具	炽帝晶体/炽帝排热筒/211200fc

要点 新荒神ルフス・カリギュラ曾在主线剧情中出现过，但当时无法进行捕食也没有任何部位可供破坏，本次则可以正式挑战了，当然难度也大幅上升。它的行动方式与主线剧情中一样，可以破坏的部位为头、右腕、左腕以及后背的排气筒，弱点是雷属性和火属性。

任务名称：ニルヴァ–ナ・トレイル



Battle1	
地点	冰の峡谷
出现荒神	ハンニバル神速种×1/グボロ・グボロ×2
过关补充道具	回复锭改/回复锭S/OG：回复柱

要点 三只荒神同时出现，先使用雷属性和火属性武器消灭体力较低的两只グボロ・グボロ，剩下的ハンニバル神速种就没什么难度了。

Battle2	
地点	叹きの平原
出现荒神	ヴァジュラ×1/ディアウス・ピタ–×1/金色のヴァジュラ×1
过关补充道具	回复锭改/回复锭S/OG：回复球

要点 一开始只有ヴァジュラ出现，2分钟后ディアウス・ピタ–增援，将二者都打倒后金色のヴァジュラ才会出现。战斗时优先击破体力较低的ヴァジュラ，之后面对单个的ディアウス・ピタ–和金色のヴァジュラ的实际难度都不高，注意控制好回复道具的消耗。

Battle3	
地点	神机兵保管库
出现荒神	ルフス・カリギュラ×1/コクーンメイデン堕天（冰）×2
过关补充道具	回复锭改/回复锭S/OG：回复柱

要点 虽然有复数敌人，但也就是ルフス・カリギュラ较有威胁，两只コクーンメイデン堕天（冰）可在1分钟内解决掉它们。

最终Battle	
地点	铁塔の森
出现荒神	マガツキュウビ×1/白铁の神机兵・长刀型×2
过关补充道具	空狐晶体/空狐ノ华羽衣/264000fc

要点 此战难度在于マガツキュウビ。开场2分钟后增援一只白铁の神机兵・长刀型，可以考虑先击破它，将其击破后还会再增援一只，都击破后就是与マガツキュウビ的单独战斗了。这只荒神的强度要比等级10的任务高一些，最好让一名同伴拖住它，不然全员进入它的血限范围有被全灭的危险。





栏目主持：乌冬

掌机市场扫描



高考结束后，暑期的市场渐渐热闹了起来，而且从今年的夏季游戏发售表来看，一批质量上乘的PSV游戏都准备推出中文版，6月就有《刀剑神域》和《碧之轨迹》，还有后续的《自由战争》必然都会一起不小的抢购热潮。尽管从官方数据来看可能中文游戏市场的规模还未成形，但是越来越多的人愿意选择电子游戏作为自己的消遣方式，并且国内对于游戏的接受和了解也相比以前有很大程度改善。随着今秋两款次世代主机的行货，不管玩家们对于引进的形式还有着怎样的吐槽，但是不得不说，一代又一代的玩家渐渐在收获快乐的同时潜移默化地推动了整个产业的发展，庞大人口数量带来的消费市场也完全足够切出一块块不同口味和大小的什锦蛋糕，让每一个喜欢游戏的人都能一饱口福。

PSV毫无疑问会是这个夏天玩家们最主要的选择，目前的价格应该说还是十分合理的，国内市场因为货源充足的关系基本上稳定在了1250元，而且对于喜欢实体卡的玩家来说主机自带的内存也省去了存储卡的开销，精打细算一番的话甚至在1500元以内就能购买主机和游戏，当然如果您是“《超级机器人大战》系列”的粉丝那肯定这钱还是不够。这里需要略作提醒的一点就是现在有些玩家为了存储方面，会买64G内存卡，然后注册PSN+的会员，这样既能享受免费的会员游戏，同时还省去了日后买游戏预定或者实体店购买的麻烦。这样的想法固然好，但是目前有一个比较现实的问题，就是最近PSN连国外服务器比较难。如果是联机游戏的话姑且还能忍忍，但是如果遇到下载不了游戏，就确实比较尴尬了，而且这种情况在未来一段时间肯定还会断断续续出现。所以建议想要下载的玩家做两手准备，购买存储卡时选择16G卡，这个容量基本上就足够PSN+使用了（前提也是网络正常），然后游戏选择一部分实体卡带，毕竟现在实体卡带的价格有时候还比PSN卖场便宜，再加上玩家间交换或者二手，基本上还是“玩得起”。

另外PSP宣布停产了，从某个角度来看PSV也算少了一个竞争对手，想要购买



PSP的玩家这时候就要抓紧时间和擦亮双眼了，而且主机的价格也不可能再便宜了，800元的单机基本上就是最近可以接受的一个价格了，加上早已是白菜价的记忆棒，1000元以内就可以配齐一套了，考虑到PSP游戏丰富而且还有完美破解，还没有的玩家来上一台能玩挺久的。



今年E3游戏展已圆满结束，笔者也简单评价一下三个主要厂商的发布会：首先是索尼，包了好多戏院来同步直播发布会，但几乎全程闷到爆，直到最后《神海4》和《MGS5》出来才高潮了一下，看来今年的索尼大法没有想象中的好啊；微软发布会干货不少但也只是中规中矩；任天堂发布会则是全程打了鸡血一般，比自己主场的夏/秋季发布会还给力，看来任系玩家下半年也不缺游戏玩了。

来看看最近的报价，PSV方面，已停产的PSV-1000存货似乎还是有不少，以3G版为主，这段时间报1020元；PSV-2000略有回升，港版报1200元，日版报1150元，想为PS4加个手柄的朋友建议选择PSV-2000；PSV TV日版和港版分别报680元和650元，送6合1下载卡的活动还在继续。记忆卡8G/16G/32G/64G报110元/190元/330元/480元，也算是为接下来的《自由战争》和《讨鬼传 极》的DLC做准备，以后游戏的DLC肯定是越出越多的，趁记忆卡便宜，多备两张旁身吧。

虽然本届E3任天堂公布的消息大部分是Wii U为主，但3DS上也公布了有份量的消息，可见3DS的前景还是非常好的。近期3DS LL日版报1090元，美版报1250元，港版报1270元，台版报1300元。另外值得注意的是，日本任天堂将正在举行“买日版3DS LL送游戏活动”，每个月送的游戏都会有所不同，6月有《口袋妖怪X・Y》、《智龙迷城Z》、《立体动物之森》等，7月有《口袋妖怪 X・Y》、《逆转裁判5》、《真・女神转生Ⅳ》、包含10个追加下载包的《新・超级马里奥兄弟2 黄金版》等，所以近期想入手3DS LL的朋友不妨看准有自己喜欢的游戏的月份再说。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（日版）	3DS LL（4.5）	3DS LL（4.5以上）	2DS	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	—	—	1100	—	780	40	60	95
北京	绿洲电玩	—	1400	1080	1000	700	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	990	1390	1180	990	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	—	1250	1100	—	750	60	80	120
安徽合肥	大拇指电玩	1050	1480	1280	950	800	75	95	150
广西南宁	光派电玩	1150	1400	1200	—	800	70	100	200

PSV主机与相关周边

城市	提供者	PSV -1000 Wi-Fi版	PSV-1000 3G版（无锁）	PSV-2000	PSV记忆卡(4G)	PSV记忆卡(8G)	PSV记忆卡(16G)	PSV记忆卡(32G)	PSV记忆卡(64G)
广州	打机王	1020	—	1150	—	110	190	320	490
北京	绿洲电玩	1050	1150	1200	90	150	260	380	500
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1190	1280	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	990	1000	1200	80	120	220	350	530
安徽合肥	大拇指电玩	1080	1100	1280	85	125	215	350	535
广西南宁	光派电玩	1080	1180	1280	—	150	240	380	550

硬件短消息

栏目主持：乌冬

文 钢琴

和彩美3DS LL专用水晶壳 Musubi系列

品　　名	和彩美【3DS LL用堅（かたき）装飾カバ-透（すかし）×musubi】
出　　品	Geme Tech
对应机种	3DS LL
官方价格	2850日元

临近日本暑假，Geme Tech旗下的大品牌“和彩美”系列又推出了新产品——3DS LL专用水晶壳，图案多种多样，有花有鱼有鸟有天有海。除了图案的部分，水晶壳的其他部位都是透明的，所以和不同颜色的主机搭配会有不同的感觉，价格比一般水晶壳贵不少，这也是“和彩美”的“特色”之一了。目前这个系列有10个款式，白色3DS LL几乎是万能配，装哪个都好看，“樱花与猫”那个更是神配，而其他颜色的就要挑剔一下了，配图的几个搭配是笔者觉得比较OK的，有兴趣的朋友可以参考参考。



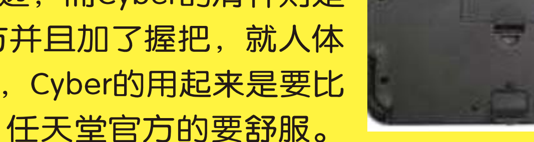





3DS LL专用扩展滑杆 瘦身版

品　　名	扩张ハンティングパッド スリム（3DS LL用）
出　　品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	2894日元






3DS LL的扩展滑杆一般有两种，一种是任天堂官方出的，另一种是Cyber出的，区别在于任天堂官方的滑杆在右边，而Cyber的滑杆则是设置在3DS LL的L键下方并且加了握把，就人体工学和使用习惯上来说，Cyber的用起来是要比任天堂官方的要舒服。

现在Cyber推出了3DS LL扩展滑杆的瘦身版，形状上和老版有很大不同，主要是握把部分取消了，感觉上更接近任天堂官方的版本；功能方面，除了可以用两节5号电池供电以外，还增加了Micro USB供电口（即安卓设备通用接口），但本身还是没有储存电能的功能，单纯只是可以接线供电而已……价格和老版保持一致，还算公道。

3DS LL扩展扳机键

品　　名	3DS LL用L/Rボタンアタッチメント【トリガ-アシスト3DS LL】
出　　品	Geme Tech
对应机种	3DS LL
官方价格	799日元

Geme Tech出品的神奇周边，单独的两个扣子，可以挂在L/R键外面，不影响3DS LL的开合，内置的杠杆机构可以把L/R键的键程延伸到两个扳机键上面。并且3DS LL装上这两个扳机键之后，也相当于多了个支撑脚，能与平面呈30度角立起来，算是神来一笔的附加功能吧。价格方面就见仁见智了，个人感觉有点偏贵。







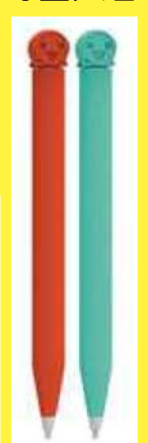
《太鼓之达人》3DS触控笔DX套装

品　　名	太鼓の达人 バチペンDXセット for ニンテンド-3DS LL/ニンテンド-3DS
出　　品	Hori
对应机种	3DS/3DS LL
官方价格	1058日元

《太鼓之达人》今年的新作是3DS平台的《和田兄弟的时空大冒险》，每到这种时候，Hori就会跳出来卖新周边了。这次《DX套装》包括一对3DS触控笔和一张类似防滑垫的周边，虽然内容不多，不过做工挺精致，1000日元买张这样好看的防滑垫似乎也不算太贵。









《战国BASARA》特产挂饰

品　　名	战国BASARA ご当地根付
出　　品	Capcom
对应机种	全机种
官方价格	594日元

最近Capcom似乎是出尽了一切办法来榨取剩余价值，各种老游戏的合集版廉价版和周边一波接一波地轰炸，其中就包括了“《战国BASARA》系列”。回到正题，看看这款《战国BASARA》特产挂饰，基本都是游戏人气很高的角色，除了角色本身的塑料小人，还有小名牌，诚意满满，各位粉丝们可别错过了。











游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

“机灵金属”第4弹！五大龙降临！

白菜 提供



去年年底推出的共斗类大作《机灵粉碎者》，并没有像《妖怪手表》那样搭上动画的顺风车，销量一直都差强人意。即便如此，Capcom也没有放弃这一品牌，不仅在前不久公布了续作的消息，漫画、玩具等周边也在持续推出。今天要为大家介绍的，便是其周边中比较特别的一款机灵金属。

在214辑的光盘中，就曾介绍过机灵金属的第0弹“机灵粉碎者诞生篇”。机灵金属每一弹都包含5件商品，每件商品都包含一个机灵金属和超活性机灵金属，分别对应一只机灵。机灵金属平时为矿石的形状，不过可以手动变形成对应的机灵的模样；而超活性机灵金属其实就是底座，可以放置变形后的机灵金属，成为一套外形奇特的摆饰。

如果只是这样的话，机灵金属也没有特地在这里介绍的价值，其奥妙之处在于：机灵金属是可以和游戏联动的！通过特制周边，玩家可以将机灵金属和超活性机灵金属固定在3DS上。游戏会通过摄像头扫描藏在周边上的二维码，然后相对应地增加游戏内容：机灵金属会让玩家拥有对应的机灵装甲，而超活性机灵金属会开启新的任务，任务目标同样是相对应的机灵。也就是说，每购买一件机灵金属，玩家实际上就增加了两套新的机灵装甲。

机灵金属系列不乏圣兽和天神为主题的机灵，最近发售的第4弹“五大龙机灵讨伐篇”则以5只强力的龙机灵为核心。在续作的神级机灵尚未登场之前，先来一场屠龙之战吧！







▲可变形又可摆放的机灵金属本身也是件有趣的玩具。





▲借助图示的周边读取超活性机灵金属，游戏里就会增加原创的剧情和任务。

战国武将、赛马无双

苍穹提供



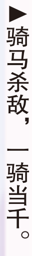
日本中央竞马会（JRA）与《战国无双4》展开合作，开放了一个特设网站“赛马无双”，旨在纪念6月1日于东京赛马场召开的比赛“东京优骏 日本赛马”。该项赛事从1932年创办至今，已经历了80余年，而此次与KT公司的合作，则是希望能借助人气相互推广。

在特设网站中玩家可以选择《战国无双4》中的角色进行游戏，共有织田信长、真田幸村、阿市、武田信玄、小早川隆景、丰臣秀吉、德川家康、伊达政宗8名无双武将，每名角色都各自对应一匹赛马（还有一位隐藏人物佩里，赛马名为“黑船”）。开始比赛后会依次弹出任务提示，诸如击倒一定数量的杂兵，超过前面的赛马等，需要玩家逐一达成。通过鼠标控制赛马的左右移动，点击鼠标左键令武将发动攻击，蓄满无双槽后还能按空格键发动无双技，除了清除场上的杂兵外也有一定时间加速的功效，赢得比赛的胜利就可以解锁新角色。

虽然《赛马无双》本身只是一个网页小游戏，不过“日本赛马绘卷”却是一大看点——这里是用《战国无双4》的剧情CG辅以全新的配音，围绕赛马主题的宣传影像，颇为恶搞。由于全是原班声优出演，对于“声优控”的无双粉丝而言相信有不小的吸引力。感兴趣的玩家不妨登录以下网站http://derbymuso.jp/。



▲选人（马）界面，后面5名角色需达成一定条件方能解锁。



▶骑马杀敌，一骑当千。





◀发动无双技时还有赛马的特写画面。



融合《世界树迷宫》和《Persona》两大系列，收录了《P3》和《P4》两款作品参战角色的《Persona Q》算是近期的热门作品，游戏素质暂且不提，单就游戏中的角色来说还是很有看点的，还没玩到游戏的读者朋友们就先在这里一睹为快吧。

阿鲁：《P3》+《P4》=《PQ》，合体公式Get！

胧月：《龙珠》的梗都被用烂了。


阿鲁：这是胡吃海喝前后的鲜明对比。
白菜：论胖纸是怎样练成的。
库玛：我感受到了画师满满的恶意。

幸闪必杀魂

㊀○○○ 栏目主持：乌冬

紧接上次的内容，这一次补上《POJ》艾兰线剧情的最后部分。

文 古梓

㊀ 真正的骄傲（下）

话说塞尼雅总算查明了艾兰的动向，可泽尔博伊德飞得实在是太快了，靠灵舡的速度根本就追不上。她和罗斯坡尔讨论一番后，决定守株待兔。可没过多久，却发现舰内有一部史文德直接出击了，看来是罗斯坡尔所为，塞尼雅似乎也默许了他的行动，毕竟她认为有些事情必须罗斯坡尔、艾兰和索恩三人才能说得清楚。

这时候，艾兰再次追上了索恩，索恩直言不讳："你现在应该明白我的心情吧，当自己所相信的一切瞬间崩塌时候的绝望感，知道这一切都是虚假的剑士惟一只剩下强劲了。"面对索恩凌厉的进攻，艾兰根本毫无招架之力，这一次，他体会不到绝望，倒是感受到那非同一般的可怕扭曲的气。幸得罗斯坡尔及时出现，不仅救下了艾兰还很轻松地就避开了索恩的杀招。罗斯坡尔坦言自己过去就曾侍奉过艮里家，34年前的那次作战，他也是以艮里家的一员参与其中的，当时因为年少轻狂过于自负而没能救出布洛伊古大人和夫人，为此他自责到现在。

罗斯坡尔之所以这么多年都不告诉索恩，皆因他深知绝对不能让索恩知晓自己的出身，因为索恩有着危险的资质。索恩一听大笑出来，以为自己拥有神剑士的资质。相传泽诺萨基斯一族中只有极少数人能拥有和兰德尔同等资质并继承剑神技艺，那便是神剑士。可惜索恩理解错了，他所拥有的资质并非神剑士，而是和其相对应的凶剑士。也就是传承着极为危险的、一般剑士根本驾驭不了的技艺之人。传说里家诞生的特异资质之人必会引发大灾难，事实上过去也的确出现了因为凶剑士而被毁灭的里家。所以觉察到了索恩资质的伽雷诺思才不教给他里家的技艺，更禁止他公开露面。因为只要认定是凶剑士的人，除了放弃剑道便没有其他活路。



听了这么多，索恩始终执迷不悟，认为力量根本就没有善恶之分。可罗斯坡尔从其释放出的气中分明感觉到他已经堕入了凶剑士之路，所以必须在此阻止他。突

然罗斯坡尔开机飞扑过去，艾兰想要阻止却根本来不及，只能看着两部魔装机一同坠入山崖爆炸。接下来发生的事情更让艾兰崩溃，因为索恩居然没死，而是被弗兰给救下了。之后艾兰向我方说出了刚才听到的一切，他很担心罗斯坡尔，想要做点什么，可惜始终不得要领。塞尼雅提出索恩的魔装机已经受到了相当程度的损伤，就算自带回复系统估计也应该到极限了，所以他很有可能要联系帕泽谬特社，而在艾利亚尔仅有一处反安蒂拉斯队的基地，只要调查一番肯定会有收获。



因为担心罗斯坡尔，艾兰根本就静不下心，只知道到处乱窜，这让塞莉玛很紧张。而奥秋拉实在看不下去了，忍无可忍之下直接就给了他一拳。“你个不争气的废物，居然还敢说自己是主人，别笑死人了！不论是四宗家当家还是作为泽尔博伊德的操者，你都太没有责任感了！四宗家的名号绝对不是小孩子拿来显摆的徽章，而是由兰德尔到上一代当家为止，无数先祖亲人所守护继承下来的东西。可你什么都不懂，就知道任意妄为，你甚至从来没有在乎过侍奉你的我们的感受！随时准备赌上性命保护主人，这便是泽诺萨基斯家佣人的觉悟！你如果一直都是这副德行，那我们做那么多到底又是为了什么？”

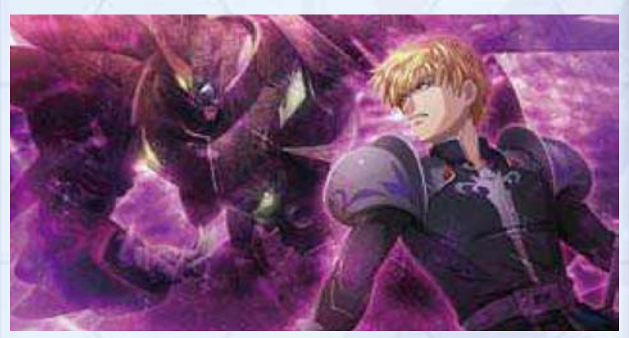
一席话把艾兰彻底怔住，他承认是自己害了罗斯坡尔。面对奥秋拉的质问“现在的你是否有让我们舍命保护的资格？”，艾兰终于下定决心：“是否有保护的资格由你们来决定，但我会付出相应的努力，这不仅是继承泽诺萨基斯家族的人的使命，更是泽尔博伊德所选中的操者的职责！”他发誓不会再让自己迷惘，要将那个坠入凶剑士的索恩彻底打倒。同时他也坚信罗斯坡尔肯定还活着，下次见面时他一定要成为值得其保护的那个男人。此时的艾兰已经变回了原本那个得理不饶人的模样，而且他不再需要依靠精灵凭依，因为他知道自己身边有更可靠的同伴。

期间聊起泽尔博伊德的精灵问题，正树直觉认为泽尔博伊德能选择操者，所以其精灵必定是高位精灵。那么到底古特洛亚帝国为什么要造这些东西呢，莫非和魔装机神一样都是为了应战日后必定降临的灭世魔神？于是正树追问艾兰被选为操者时发生了什么，艾兰这才想起来，当时感觉整个人都要被虚无所吞没，却又感到十分安心。待正树走后，泠才偷偷跟艾兰说，其实正树是在给艾兰提供关于精灵凭依的提示。与此同时，莫达尔似乎不准备让索恩使用基地的设施，只愿意提供给索恩一些必要的部件。不过这次是特例，因为拜斯特系列出现了危险，这危险技术同样也用在了安比罗姆身上，为了不重蹈玛格雷特的覆辙，他全面冻结了拜斯特计划。

等到我方赶到帕泽谬特社的基地时，里面已经开战了，原来是德松带着部队要抢占基地。而索恩和弗兰却来到了一个新的神殿中，似乎这里对索恩有用，所以他想到要利用教团，因为他们比自己更加了解菲斯特托托。当他们离开后，一直以隐形之术躲起来的莫妮卡这才现身，看来愁从一开始就预料到了事态的发展，所以才特意要她过来侦查。同一时间，我方始终找不到索恩的踪迹，艾兰正准备将所有神殿逐个排查，这时却收到了愁的联系。愁开门见山说教团的人打算借助拉丝菲托托的力量，而且还有人盯上了这点准备反向利用教团。艾兰一听认定那人就是索恩，而愁不仅知道索恩的事情，还知道艾兰就在船上。不过眼下愁有自己的事情要处理，所以只能请我方出面阻止教团和索恩。

众人赶到神殿，皮雷尔和罗兹果然都在，只见罗兹发动了魔法阵，其机体瞬间就爆发出强大的力量。但即便罗兹借用了拉丝菲托托的力量，终归不是我方对手，于是她发疯一般继续抽取魔力。就在这时候，索恩突然出现并直接开机冲入魔法阵中，原来他等的就是这一刻，杀了罗兹后居然用机体承受那股庞大的魔力，结果不但没有失控反而

将邪神之力据为己有。这才是泽尔博奥利亚的真正用途，它本来就是为了对抗邪神的力量才制造出来的，艾兰拿来发动精灵凭依不过是二次利用罢了。所谓对抗，其实就是封印、控制邪神的力量，并加以吸收。再配合索恩凶剑士的资质，便能发挥出其真正的力量。





泽诺萨基斯家族的神祇无穷流是和邪神战斗的技艺，现在居然借用邪神之力，这是艾兰绝对不能接受的。可在索恩的理解中，神祇无穷流中本来就有借用精灵力量的技艺，而精灵和邪神在本质上是一样的。艾兰恍然大悟，这便是索恩口中提及的既是神祇无穷流，又不属于神祇无穷流的强劲，可他绝对不承认这样的力量，冲上去前要打倒索恩却根本不是其对手。奥秋拉和塞莉玛见状一同上前誓死保护主人，眼看两女仆就要被索恩杀死，艾兰忽然发现时间流动变得很慢。他自知根本没有可以和索恩抗衡的力量，却又不想变成索恩那样一味渴求强劲，只希望能回应大家的思念。猛地，泽尔博伊德发出强光，艾兰感觉仿佛有一股新的力量在注入体内，就跟当时第一次被泽尔博伊德选中时一样。他还从虚无中听到了某个模糊的声音，这便是泽尔布的意志。随即，泽尔博伊德发动了精灵凭依，这下子索恩更兴奋了，正要和艾兰一较高下，却被突然出现的弗兰给带走。

本以为战斗可以告一段落，谁知艾兰竟要求正树当自己的对手，因为只有借助他





才有机会习得神祇无穷流的奥义（类似于正树的真传・乱舞太刀）。其实一开始艾兰以为正树这真传不过是名字偶然相似而已，但后来发现招数中确有相似的地方，皆因正树的必杀技是在无意识中继承了剑皇的招数。于是，硬扛下乱舞太刀的艾兰记住了那种感觉，便习得了神祇无穷流奥义——梦想千鸟舞。艾兰的推测是正确的，之前和正树战斗迫使其成长，为的就是这一刻。不料艾兰因为气消耗过大昏死过去，危急之时是塞莉玛用嘴对嘴的补气救了他一命。

没过多久，愁又一次联系我方，提出要和我方以及艾兰一战。据说愁终于取回了新古兰森的全部力量，而这一战的报酬就是索恩和弗兰的位置。其实愁是想看看艾兰和泽尔博伊德的真正力量到底有多强，借以验证他们是否会成为日后自己的威胁。为了找到索恩，艾兰答应应战。战后，对于一直回避艾兰挑衅的愁承认了艾兰的力量，如此一来，他就可以把战斗放心交给安蒂拉斯队。这时，教团的乌夫已经找到了索恩和弗兰所在，于是皮雷尔下令马上出击去消灭他们。同一时间，索恩告知弗兰，再过不久，神殿将充满拉丝菲托托的力量，到时候他便能将安比罗姆的真正力量全部引导出来。不过他也预计到安蒂拉斯队和教团的人会来捣乱，准备时间恐怕不够，不料弗兰主动提出帮他争取时间。索恩不明白，为什么弗兰要帮自己，如果只是为了还上次救她的人情，那她早已经还清了。弗兰说自己的愿望只有一

个，那就是消灭安蒂拉斯队和炎龙，所以才希望能成为索恩的力量。

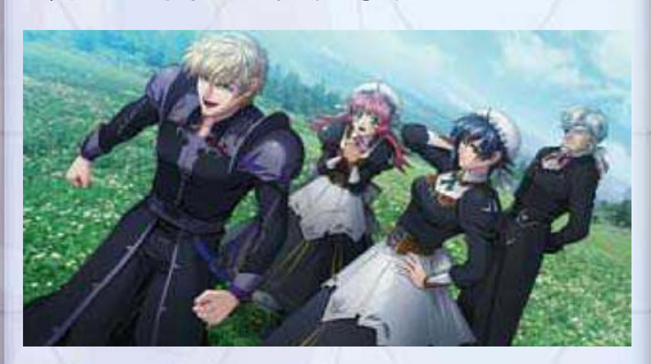
到现在还是没发现罗斯坡尔的消息，这反倒令艾兰越发相信他还活着。可正树还是不明白，索恩得到了强大力量后要干什么。对此，艾兰也不清楚，一开始还以为索恩是打算复兴里家，但现在他连邪神之力都借用谈何复兴。这么一说，正树反而觉得索恩和过去的愁很像，那时候的愁也是因为受到波尔库鲁斯的支配而干出不少匪夷所思的事情。总之正树只想提醒艾兰，不管索恩出于什么冠冕堂皇的目的，都不能被他的话语所迷惑。奇怪的是，艾兰这次居然完全听进去了，这令一向和他对着干的奥秋拉都不得不对其刮目相看。随后，在愁给的坐标果然发现了魔力反应，而且这魔力竟然是来自湖底。

此时，皮雷尔带着教团众人杀进神殿和内斯特利亚斯教的信徒死斗，为了这一战，他甚至不惜以自己的寿命来换取波尔库鲁斯的力量。我方赶到现场干掉了教团的人后，索恩和弗兰才现身。这次索恩终于得到了自己渴求的力量，因为见证了内斯特利亚斯信徒的弱者意志，所以他发誓要用安蒂拉斯队众人的首级来祭奠他们。艾兰却要感谢索恩，如果不是他夺走了泽尔博奥利亚，自己根本就不知道何谓真正的精灵凭依。到了这一刻，他也终于明白为什么父亲和爷爷要禁止索恩使用里家的技艺，因为凶剑士本质和邪神几乎是一样的，所以必须被封印。

虽然索恩变得无比强大，但最终还是被艾兰的梦想千鸟舞给打倒。这令索恩很是震惊，没想到千鸟舞居然有如此威力，他甚至都不知道神祇无穷流有这样的奥义。艾兰坦言这一切也都多亏了索恩教给艾兰的千鸟舞，才能引导出这一招来。此时的索恩并没有丝毫的懊悔，反而更加愉悦，因为艾兰让他看到了更高的顶点。不料早被打败的皮雷尔竟然还没死，更用自己的最后力量令覆盖神殿的拉丝菲托托的魔力失控，企图毁灭整座神殿让所有人都给他陪葬。眼下必须尽快离开神殿，可艾兰还是放不下索恩，怎料索恩却突然变得很平静，还让艾兰快走。送走了所有人，索恩和安比罗姆跪在地上，坦然接受自己的命运。可弗兰突然开机挡在了他身前，本已万念俱灰的索恩第一次呼唤出弗兰的名字。那一刻弗兰脸上并无恐惧神情，因为在她看来，所有的生命和灵魂最后都会回归艾尔西尼大人的身边。她来到这里，也是为了引导索恩的灵魂离开。







终于，神殿伴随着巨大的爆炸整个沉入湖底，如此一来，想要搜索神殿已是不可能，但艾兰仍想着至少要将索恩厚葬，毕竟他是自己的亲人。事后离开灵舡的艾兰还不想回家，因为他觉得正树说得对，自己作为泽尔博伊德的操者仍太不成熟，所以有必要出外修行，但这次并非是找人战斗，而是去听取意见，扩展见闻，为了能更多地了解泽尔布的思念和意志。同时他也表示自己不再是一个人，身边还有奥秋拉和塞莉玛。忽然，一个熟悉的声音传过来：“主人真是了不起啊。”艾兰回头一看，就见罗斯坡尔站在后方。原来当时他是勉强逃脱了，但却因为冲击而失去了意识，所以才隔了这么久音讯全无，而救了他的人竟然是特里乌丝。从接触中，罗斯坡尔发现愁似乎打算要和某股强大的力量为敌。艾兰在跟罗斯坡尔道歉后再次起誓，自己一定彻底履行四宗家当家以及泽尔博伊德操者的义务。

华彩无双

栏目主持：苍穹

《战国无双4》发售至今已经有三个月，相信玩过该作的玩家对“花与枝干”的比喻应该已不陌生。在4代中曾多次出现落花场景暗示剧中角色如花般凋谢，以落花暗喻乱世中凋零的生命是本作的特色，但也有实际辞世与花有关却未曾被提到的角色，且剧情上仍然留有一定的伏笔。这个角色在“《战国无双》系列”中的形象与史实大相庭径，天真无邪、好奇心重的“箱入娘”是官方给她的角色定位。从2代到4代，编剧都给她安排了截然不同的剧情，尤其以3代剧情最为深刻。话已至此，相信接触过“《战国无双》系列”的玩家都明白笔者所言是何人了吧？明智光秀的三女玉子，又名细川加拉夏。

文 哲勒



花与茶



明智玉子与细川忠兴

虽然4代里面玉子尚未婚嫁，但若要提到与花的关联性就不能不提她的相关史实。这个史实层面关系良多，尤其是她的夫君——细川忠兴，玩过《Z53M》或《Z53Z》玉子列传的玩家对此人一定不陌生。3代作为玉子情感表现上最挣扎的一作，虽然仍是大众脸但表现能力超群的细川忠兴一定给不少人留下深刻印象。实际上，细川忠兴横跨了信长、秀吉、家康三个风云人物的时代，是当时的茶道名人，也参与过不少战役。但他给人印象最深的却往往不是这些，而是他与妻子的关系和际遇，以及世人对他人格方面的评价，而玉子蜕变成加拉夏也与细川忠兴有着莫大的关系。就两人的家世与相貌而言可以堪称是战国第一的璧人，但两人之间却不是神仙眷侣的关系。哪怕对历史不熟悉的玩家，玩过3代后也能理解玉子与忠兴之间矛盾的爆发点——山崎之战，也就是玉子的父亲明智光秀大败于羽柴秀吉的战役。比起《无双》，史实的展开更为残酷，作为光秀女婿的忠兴看清了形势并没有出兵援助岳父，而是成为了秀吉的盟军，这意味着他与明智家的决裂。但是忠兴做出了个一般大名都不会选择的决定，他并没有因与明智家撇清关系而把妻子送回娘家，而是把玉子幽禁在丹后，这在当时而言是很少见的。一般来说，遭遇这种情况的大名多数会选择将妻子送回娘家，撇清自己与敌方的关系，向主君表明自身清白。忠兴的这一选择既可以说是对玉子的独占欲，也可说是对玉子的保护。玉子是当时有

名的美人，在父亲成为反贼后若要将其遣返，她的际遇将会如何无人可知。但即使是这样，忠兴与玉子之间也因此事划出了一道深不可灭的鸿沟。这场灾难始终折磨着玉子的内心，这与她日后成为吉利支丹（战国时期～江户时期天主教徒的称谓）有着一定的关系。

细川加拉夏与吉利支丹

可能有玩家会好奇，玉子为何会变成加拉夏，或者不了解为何游戏中的加拉夏总是洋装打扮，甚至能使用魔法攻击。实际上这种设定与历史背景有关，加拉夏是玉子接受天主教洗礼时被赐予的洗礼名，拉丁语意为神的恩宠，游戏中对这个含义的体现就是防护罩特殊技以及4代无双奥义结束时的祈祷姿势。再说玉子到加拉夏的蜕变，以及对天主教信仰的坚持。在父亲出事后经历了长达两年的幽闭，玉子终于回到了丈夫的身边，但经历过丈夫与父亲相杀的痛苦回忆的她，心态早已不似以往平静。不久后三子忠利诞生，但由于忠利天生病弱，玉子趁着丈夫参加九州征战的时候，接触了之前早已听闻过的天主教，并且接受了洗礼。但在此后不久，秀吉发布了伴天连追放令，并处死了日本26圣人，正面实施对外来教派的打压，命令诸大名弃教。忠兴在得知玉子改信天主教后，曾以削掉侍女鼻子的手段威吓玉子弃教，但玉子对天主教依旧不离不弃、坚持自己的信仰。这一方面在《无双》中的体现为敢言，主要体现在3代玉子的个人列传战斗中的问答、忍城对丰臣秀吉、以及关原对德川家康和石田三成的问答。玉子对丰臣对织田遗孤的处理方式，以及就关原之战起因对双方的质疑，并不只是体现游戏中她充满好奇心的设定，而是在更深层面上映射到她的历史形象中。

人如落花终亦散

在玉子并不平坦的一生中，最大的波澜发生在关原之战之前。这个事件在2代和3代中都曾以战斗呈现在玩家面前，而历史上则是以玉子的自尽划上句号，还间接导致东军将领在关原之战中的激昂表现。庆长五年，细川忠兴随德川家康征伐上杉景胜离家之际，石田三成要求玉子成为西军人质被拒绝，最后在西军发动武力突袭之际，玉子让家臣小笠原少斋杀死了她，并留下辞世句——生命凋零之际方知，世间人亦如花、花亦人。虽然《无双》中一次都没有表现玉子的死，但4代剧情常以落花暗喻乱世逝去的生命，而玉子作为少数几个没交代后续的角色，在四国之章结束后就去向不明。反观天下统一之章的剧情实则也很难插入她的戏份，缺乏细川忠兴离家的事件以及忠兴在离家前吩咐的事情辅以说明，唐突地加上玉子的死只会让玩家摸不着头脑、打乱剧情的节奏。前面提到的忠兴离家前交代的事，和玉子的死也有所关联。战国时期，为了保护妻子的名誉而让家臣在妻子危险的时候杀掉妻子，然后家臣自尽是常事，忠兴对家臣下达的正是这样的一道命令。最后对选择让家臣杀掉自己的玉子，既是以死明志遵从丈夫的命令，也是宁死不屈对时势的反抗。比起4代剧情各种因信念而殉死的灿烂“落花”，玉子历史上的际遇更接近时势无奈的落花，也非常吻合本作的主题。而她在本作没有讲完的故事是否会留到《猛将传》继续，让我们拭目以待吧！



轻松 日语教室

栏目主持 白菜

NEET开始工作，那还算不算NEET？下面就有这样一则耐人寻味的新闻。后文则是山山老师带来的关于手游的一些讨论与情报。虽然现在不少核心TV GAME玩家仍然比较看轻手游，不过其毕竟创造了不可忽视的经济效益，多了解一些也不为错。

一千日元一小时 租赁NEET登场

6月4日，在日本宅民圣地秋叶原出现的一名25岁的奇妙男性，成为了相关推特的热门话题。

这名奇妙的人物举着一块上书“租赁NEET”的看板在街上游走。经过询问，得知该男性来自名为“NEET股份有限公司”、所有的员工都是NEET的奇妙公司。他此行是为了以行动实践在员工会议上提出的“利用空余时间与客人玩耍”的新概念服务。在秋叶原来来往往游客的注视下，他似乎已经完成了3次服务委托。

委托的收费为1小时1000日元，可以陪游客进行《口袋妖怪》的交换、对战，以及集换式卡牌游戏的决斗。观光向导、照相和摄影也在服务范畴内。其余只要不算太过分的要求，大部分都会临机应变进行尽可能地对应。关于其今后的安排尚无明确的计划，但该男性已经表示未来一段时间内会持续下去。



>动(はたら)いてる人(ひと)はニ–トじゃありません。

译文：在工作的人可不算NEET。

>出来(でき)る事(こと)が少(すく)ない上(うえ)にくだらないガキの游(あそ)びしかない。25岁(さい)でこれ？

译文：能干的事不多，还全都是无聊的小屁孩游戏。25岁就这样？

>1时间(じかん)千円(せんえん)なら部屋(へや)の扫除(そうじ)とか赖(たの)みたい。わりとマジで。

译文：1小时1000日元的话，可以试着拜托他帮我清扫房间。我是说真的。

看到这条新闻后，好奇的白菜就去搜索了一下“NEET股份有限公司”（NEET株式会社）。本以为是个捏他一样的公司，没想到竟还有着正规的法人，是一家不同于现在任何公司运营形式，却又真实存在的公司。该公司设立计划立案于2013年4月，在12月正式成立。NEET是Not currently engaged in Employment，Education or Training的缩写，亦即“不读书，不工作，也不接受培训”的一类社会人群。如果接受雇佣的话，即不能再被称为NEET。因此这家公司并没有任何与员工的雇佣关系，凡是加入公司的人全部都是董事职位，且没有基本工资，收入按照自身的工作成果来获得，当然也不会受到劳工法的任何保护。像这样奇妙的公司（其实更像是集团）究竟会发展到哪一步我们暂且不谈，如文中这名男性的崭新行动似乎暂时还无法为大家所接受。除了对工作宗旨的不解外，更多的则是对于这一行为的不理解：“直接去工作不是更轻松吗？”

日本人气手机游戏（安卓）

文 山山

夏天即将来临、各地气温持续升温上升，河北各地都超过40度，重庆的日本友人几个月之前还在北京，看到天气预报直呼还好跑得快。笔者会告诉他们重庆8月温度计会爆表吗（笑）。

和现实世界相比，最近TV游戏市场的热度并不太高，这个时期没有太多笔者喜欢的新作。笔者一直喜欢玩手游打发时间。国内手游的坑爹程度只要接触过的的玩家都应该深有体会，课金道具死贵、各种爆率低下、副本装备更新快、非RMB及低耗RMB玩家玩起来实在痛苦。在好几个手游出坑之后，笔者尝试了一些日本手游。虽然部分游戏也要课金，不过感觉平衡性也算勉强合格，0元党及低耗党也能找到相应的乐趣。

近年来手游市场的竞争越来越激烈，众多知名TV游戏厂商都陆续加入了手游市场。在日本市场的众多手游之中，最为成功的便是《智龙迷城》。2012年上线以来人气和下载量一直名列前茅，在App Store游戏类畅销榜上称霸长达一年半之久。之后还推出了3DS版的《智龙迷城Z》，也取得了百万以上的销量。能取得如此成绩，和游戏的趣味性和高素质是分不开的，不过《智龙迷城》的魔法石课金系统收费不菲，非土豪玩家闯关比较耗时，没打算在手游上花钱的玩家入坑需谨慎。

最后谈一下关于一些手游会对主机市场构成巨大冲击的言论。确实手游的壮大让游戏主机市场失去了一些边缘玩家，不过笔者想说，核心玩家才是游戏市场真正的主流。至少笔者是无法想象用触摸屏怎么玩格斗或者操作较复杂的动作游戏的（还是有大神用手机玩《怪物猎人2 G》通关的，但一般人实在模仿不来）。不过也希望各大主机厂家能大胆创新，开发出更多的优秀主机和游戏来与手游竞争。下面简单为大家介绍几个最近日本比较火的免费手游。笔者是安卓手机，这次以安卓系统手游为主，有空再和大家聊一下iOS平台。以下是5月最后一周，日本手游市场的安卓人气手游排名：

1.《グランブルーファンタジー》（译为《宏蓝幻想》），一款拥有幻想世界观的社交RPG。游戏的配乐部分请来了负责“《最终幻想》系列”大部分曲目制作的知名作曲家植松伸夫，而画面则是由《最终幻想Ⅵ》的艺术指导皆叶英夫担当打造。

2.《GTレーシング2：The Real Car Exp》（译为《GT赛车2 实车体验》），最畅销的赛车游戏系列之一，就不用多介绍了。

3.《ぷよぷよ!!クエスト》（译为《噗哟噗哟谜题》），由SEGA知名老牌消除类游戏“《噗哟噗哟》系列”重制而成。

4.《Final Fantasy Agito》（译为《最终幻想Agito》），世界观与掌机玩家无人不知的《FF零式》相同，《零式》前传性质的作品。

5.《ドラゴンクエスト》（译为《勇者斗恶龙》），日本国民RPG的原点作品。

6.《One Piece トレジャークルーズ》（译为《海贼王秘宝之旅》）。国内网页游戏和手游都有不少《海贼王》的山寨作品，而本作可是由BNGI和Drecom合作的官方正品，值得OP迷们一试。

7.《ただいま逃走中》（译为《现在逃走中》），一款玩法很简单的休闲游戏，和日本综艺节目《全民逃走中》类似。

8.《つめこめおっさん》（译为《大叔上车》），操作简易、诙谐幽默，把11区怪蜀黍的各种特征发挥得淋漓尽致。



9.《タイニー军团》（译为《小型军团》），指挥骑士和魔法师加入大乱战，简单而充满挑战性。

10.《碧空英雄传》，完全免费（无课金道具）的作品，率领12名英雄抵抗凶恶怪物的RTS型RPG，场景美丽并富有实感。



疾（はや）きこと风（かぜ）の如（ごと）く、徐（しず）かなること林（はやし）の如（ごと）く、侵掠（しんりゃく）すること火（ひ）の如（ごと）く、动（うご）かざること山（やま）の如（ごと）し。

译文：疾如风，徐如林，侵略如火，不动如山。

——武田信玄

栏目主持 酷洛洛

相信不少同学都已经开始放假了吧，而我们这辑喜欢玩Cosplay的萌妹子嘉宾，也刚好结束了半年的学习，回到家中开始悠长的假期。大家打算趁着这段假期去哪“愉悦”一下呢（奸笑ing）？不如我们问问这期的嘉宾想的是不是和大家的一样吧！



meter

昵称：meter（或者叫我姥爷2333）
年龄：19岁
身高：160cm
生日：10月30日
职业：大学生一枚
星座：天蝎座
性格：腹黑、腹黑、腹黑。会有点怕生，陌生人面前很矜持文静，熟了之后，大概就是个神经病+逗比
喜欢的游戏：最近作业很忙都没太多时间玩游戏QAQ，掌机的话主要是“《怪物猎人》系列”，其他像《剑灵》、《舰娘》什么的都会玩一点。最喜欢的游戏是“《牧场物语》系列”，你们不要嫌弃我
喜欢的动漫：大本命是少年番，《海贼王》最爱，《火影》、《银魂》、《妖尾》什么的都很喜欢，其他的话例如《犬夜叉》，《天才少女麻将》等等都喜欢
喜欢的颜色：红色、蓝色（所以超级喜欢乐正绫和洛天依）
喜欢的电影：《死亡诗社》（比较喜欢有深度的电影）
喜欢的音乐类型：随心情吧，心情好就爱听快的，差的话就反之咯
喜欢的异性类型：路飞或者银时
口头禅：嗯，我饿了

游俏小筑

摄影：瑞总、九叔、残念、RY、S、猫尾

酷洛洛：meter你好啊，先和各位同学打个招呼吧。
meter： Hihihihi，大家好哟，这里是meter～
酷洛洛：meter目前在大学学习哪个专业呢？看介绍貌似很忙哦，大学一般来说还是比较轻松才对的呀。
meter：我是个美术生，现在在学服装设计啦，一点都不轻松真的……作业很多很多，而且如果想做出自己想要的效果就更需要时间和工夫啊（QAQ）。设计嘛是需要灵感的嘛，而灵感需要先天因素和后天努力相结合的，所以更难每天都保持灵感充沛，感觉天天都在体验高三……
酷洛洛：哈，那会不会抽时间追最近的新番呢?
meter： 最近在看《漆黑的子弹》和《乒乓》。我不太爱追新番的，一是没有时间，二是我比较喜欢长番（一般人都无法理解我这个诡异的习惯），除非有特别多人向我推荐我就回去瞧一眼。
酷洛洛：那看来《乒乓》这奇葩画风热血番得到你不少朋友推荐吧，我可怜的孔爷（T_T）。
meter： 哈哈，我是不是不该告诉你《乒乓》一出，一看那个诡异的画风，我马上就去看了。当年看《进击的巨人》，就是喜欢热血的东西，然后整个人都要燃起来才好!







酷洛洛：我看meter妹子介绍里还玩《怪物猎人》哦，那最擅长用哪种武器呢?
meter： 只能用双刀！别的完全不行，别的就是坑！之前用过太刀被队友吐槽到死，所以我应该比较适合近身作战!



酷洛洛：听说最近网游版《怪物猎人》快要公测，meter会不会去尝试一下呢?

meter：应该会去！原因是——放假嘛，睡觉前可以来两把（^_^）。

酷洛洛：meter放假这段时间有没有什么活动计划呢?

meter： 肯定会先回广东啦，所以会去那边的漫展吧，比如深圳漫展和广州的yaca什么的，中间可能还会去成都cd，到时候小伙伴记得来找我玩呀，除此之外的时间应该就是拿来陪家里人，然后自己做一些小设计、服装什么的吧。

酷洛洛：meter是什么时候喜欢上玩Cosplay的呢?

meter： 高中的时候就想玩，但是忍住了因为觉得会影响学习的说。

酷洛洛：然后从大学才开始?

meter： 嗯嗯，大一将近年底、在北京上学的时候入圈的，所以现在是入圈一年多的样子，这一年就认识了这么多小伙伴，回想起来还是很开心的说。



酷洛洛： 除了ACG类喜好外，meter平时还有什么爱好呢?

meter： 其实ACG爱好真的是我所有爱好中很小的一部分，我应该算是2.5次元的那种人吧，平时基本都是看书和电影，画画做设计，写文章跑步，散步放放空，弹弹琴什么的（有点多）。

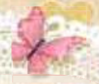
酷洛洛：meter还挺小清新的嘛。

meter：看我多爱生活，lovelive（够了！）。

酷洛洛： 刚看到你资料提到了《死亡诗社》，很难想象19岁的妹子会主动去看这类电影呢。

meter： 父母是老师啦，平时他们也会向我推荐，我看电影没有太大的区间范围，总体而言是好片子就会去搜，接触的东西比较杂，喜欢从中再做挑选，留下对自己有益的，但按个人喜好来说，我更喜欢比较能让自己感受到力量的有深意的片子。













酷洛洛：好了，时间也差不多了，最后meter有什么话想说呢?

meter： 玩Cosplay这一年以来感觉认识了很多小伙伴，经历了很多开心的事情，虽然多少也会有不愉快，但是感觉在期间也是得到了成长所以很开心，然后在这里感谢不嫌弃我逗比的基友们哟。在以后也会多加努力让自己做的更好（=3=），鞠躬。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附个人大尺寸照片作品，例如Cosplay作品、外拍、艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E mail：pgking@263.net



主持 马修&胧月&库玛
插画 西瓜树

掌门人

一转眼，上半年的游戏界的全球盛宴——E3，已经结束了，公布的掌机游戏尽管不算多但却不乏令人怦然心动的大作，总之钱包君要为日后的大出血做准备了。而提前开启暑假模式的原高三考生们，此时想必也都过了大考之后拼命放松的阶段了，如果觉得闲得不知道该怎么办，那么不妨盯住一款游戏区慢慢打，用心去体会，感受游戏的每个细节；而如果连游戏都觉得打不动了，那就不妨看看书，换种方式休闲娱乐，等过些天重拾游戏你还会觉得有趣，毕竟，我们都是游戏玩家。

写成……念成……

请问，“握手言欢”是怎么样才会念成“hen zou lu shu”？在下觉得就算换成日语汉字也不可能念成“hen zou lu shu”……

潮安 王友润

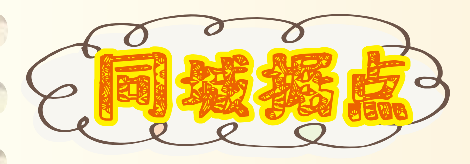
马修：这其实是一种很隐晦的表达方式……

虫无兮：学好一门外语首先要有扎实的中文基础，一方面是翻译时保证质量，另一方面是不会因外语思维影响到中文表达。我扯了几句大道理只是想暗示一下这位读者那几个其实是汉语拼音……

库玛：好歹同事一场，总不能把“狠揍鲁叔”这种话直白地说出来啊，你说是吧。

白菜：曾几何时，鲁叔还是苦壕惟一的挚友。

苍穹：库玛还真是善（no）解（zuo）人（no）意（die）。



同城据点

最近发现了一个同城的3DS面基据点，激动不已啊！

上海 硕文韬

马修：恭喜硕同学，以后多和大家联机交流哦。

白菜：本来以为是哪个小城镇，刚想说声“恭喜找到组织”，结果一看地区竟然是魔都！好吧，依然要说“恭喜找到组织”。顺便一提，魔都组织千千万，少年不妨再投靠几个。

虫无兮：怀念有据点的时光，不像现在偶尔邂逅到块新拼图就群情汹涌。

只言片语 前一阵看了科幻电影《世界尽头》，看完笑喷了——这不就是“5小强勇闯12迷宫”嘛。（杭州 Deepthroat）

该话题由杭州 魔法小糖球读者提供



掌门话题

小编们有时候打游戏的时候会不会腻呀，特别像练等级的RPG，会不会玩得睡着或者打到一半突然没兴趣了想换游戏，然后就把这个游戏扔在一边不玩了？



库玛 玩日文的推理ACG经常睡着，因为看着满屏的日文大脑就慢慢地自动关机了……

虫无兮 《新・光之神话》是惟一一个自己买了却没通关的3DS游戏。中盘开始，关卡动辄要20分钟以上，前半段要一边看画面一边听旁白超耗脑子，后半段不看攻略自行探索又很耗时间，而且全程我都开着3D。每打完一关我都好像苍白的“明日之丈”一样，只能放弃。

苍穹 当年半夜偷偷打MD的《太阁立志传》还真睡着过，游戏本身很好玩，只不过有一个要命的设计——当上城主后听家臣的汇报需要一个一个来。中期需要大量资金时经常派出几十个人卖粮，等他们一个个鱼贯而入报告、再缓缓走出的节奏实在是慢到不行……不过有时间的话我还是想再重温的。

马修 我还真没有因为玩腻了而把游戏扔在一边的时候，但玩睡着的次数还不少：像早年GBC上的《勇者斗恶龙 怪兽篇》，只要不是最后一层，BGM都是初代地图音乐无限循环，想不睡都难。再就是做PSP《电车GO 山手线》的特快时，刚坐三天两夜的火车回深圳又睡眠缺乏，以至于听到游戏里的铁轨声就犯困。最近的则是《战国无双4》，因为普通难度相对简单而开坑时又是占睡眠时间玩，导致很长时间都有条件反射：玩上就犯困甚至拿着手柄打盹，不过现在到了给众武将们打武器的环节，难度和紧张感上来了，这条件反射也就消失了。



白菜 以前玩RPG经常在大后期或是最终BOSS门口丢个存档，然后放置很长一段时间的。感觉某些游戏如果不是一口气打通，就会提不起劲去慢慢收拾残局。当然这跟游戏的素质没有太大关系。



胧月 这问题是个引诱我们去黑某款游戏的陷阱，你以为我会上当吗？我跟你讲，《×××》游戏可好玩了，哪怕睡着了梦里都在玩。中途弃坑的有一些，除了素质明显高开低走的游戏外，我有段时间罹患了“通关冷淡症”，具体表现就是一个游戏快到最终BOSS的时候突然就不想跨过那最后一步，有同感的小伙伴点个赞好吗？



乌冬 这种情况很正常，一个游戏玩久了不免会产生厌倦感，这时候就需要换别的游戏调剂一下，所以除了做攻略时会一个游戏一直持续玩外，自己玩游戏时都是几个游戏轮换着玩，这样就不会那么快玩厌了。



阿鲁 本辑做攻略的《Persona Q 暗影迷宫》我就玩得睡着了。一来是本身对“《P》系列”不算很迷，二来在迷宫里各种瞎逛加解谜，一不小心就转晕了，再加上本身瞌睡又没睡足，结果就是打着打着就失去知觉了。最关键是我因为要做攻略还不能扔掉不玩……

调剂

曾几何时，我也是PSP、NDS双机制霸，如今却是近二十辑的《掌机王SP》没有用得上的攻略，为什么我还要买呢？我想这个答案就和玩家喜欢游戏一样不需要理由，六年以来买《SP》已成为习惯。另外在无网络、无游戏的高三，每次买到先翻开“掌门人”，看“苦妈”又坑了几个人、送了几次猫车实在是一大乐事。感谢“苦妈”和她的小伙伴，帮我调剂枯燥的高三生活！

武汉 Julian枫叶

库玛： 说得我好像每天都在以坑人和拖后腿为目标地打游戏似的（哭瞎）……其实我偶尔也还是有强力的时候啊！

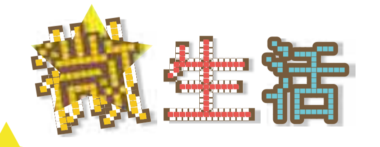
阿鲁： 我也最喜欢看“掌门人”以及“小编寄语”，只要有机会都会在出刊前“偷窥”。

苍穹： 我当读者时也是落后于业界近一个时代，没主机但还是先买游戏书刊存着，以后总会用得着。

白菜： 用玩不到游戏的攻略来鞭策自己赶快更新硬件吗？少年真是用心良苦。

马修： 高考已经结束，祝枫叶同学早日拥有自己的新掌机。

只言片语 《新深爱+》赶上了高考结束，哈哈哈哈！（大连 刘昊）



苍穹×《化石挖掘者》

《化石挖掘者 无限齿轮》中有一种如图所示的黄金便便化石，当负责攻略的苍老师挖到它并兴奋地向群里的众人展示后，大家纷纷产生了“这个游戏的主题就是挖翔”和“写攻略的苍老师原来每天都在挖翔，还挖得这么不亦乐乎”这两个错觉。某日，苍老师在支线任务中遇到了一个索要黄金便便化石的妹子，于是便有了以下的对话……



苍穹：挖翔可以在支线把到一个妹纸，我之生涯一片无悔！

白菜：挖翔把妹苍老师。

虫无兮：是不是丢个翔石砸妹子，说不交往就继续丢？

苍穹：她问我要了一个黄金便便化石！

虫无兮：“爱翔如你，似翔如我。天作之合。”

库玛×吃啥补啥

虫无兮：《大合奏》联机真好玩！不枉我花了一个小时更新，门槛低得超乎想象。

马修：苦壕当时玩了入门难度嫌太简单，就不玩了。后来我让苦壕玩普通难度，她嫌难，也不玩了。

库玛：我的反应速度太慢了，不适合这种游戏……

阿鲁：昨天看你玩《交响旋律》不是玩得很开心么？

库玛：说出来你别鄙视我，我玩了半天某个模式，觉得自己玩得各种好，自信心大大地膨胀了起来，得分甚至到了99999，后来发现这个模式是……算了，我都不忍心说下去了……

乌冬：苦壕音乐游戏技能GET。

虫无兮：鲁叔收徒了。

阿鲁：什么模式？

库玛：就是系统的演示模式……（捂脸）

马修：我当年打《流行音乐》的演示模式也有类似的高手错觉……

胧月：你在现实里的性格塑造堪比漫画。

库玛：不，我觉得不是性格塑造，就是智商太低的原因，我准备有空了好好补一下智商……

苍穹：让你多吃甜豆腐脑吧，偏要吃辣的。

库玛：我吃了甜豆腐脑啊！前天才吃了！

胧月：少看什么《裁判长，肚子饿了》和《勇士闯魔城》之类，多补补《相棒》、《LAIRGAME》什么的。

库玛：我觉得靠吃来补可能比较快。

胧月：借口找的不错，加油吃。

库玛：好嘞。

苍穹：吃哪儿补哪儿。

库玛：那就多吃点脑类食材呗，不难！

马修：苦壕一说我就想到了汉尼拔……



负罪感

班上有一个同学因为家庭原因而不能继续学业了，而我正想着拿钱去买小3，母上大人也说过要把钱用在刀刃上，这使我有了很深的罪恶感，我想为这位同学做些什么，却又不知能做什么。很闹心，很悲伤。

南宁 AXG

马修：一个人有一个人的活法，除非你能帮助他改变别人，否则别为别人改变自己——不值得。更何况，人家以后未必会混得差。

胧月：你真心不用为他做什么，尤其是廉价的同情反而适得其反。如果觉得花钱买游戏机不对，理由也最好不要是别人过得很惨。

虫无兮：继续学业和有得玩小3都未必是幸福，世界上有很多条路。

阿鲁：赶紧买台PSV压压惊。

只言片语 | 期待《MH4G》，发售时高考已结束，果断开刷！（上海 景思清）

220辑调查之你最尊敬的制作人是谁？

很佩服尊敬5pb的社长——志仓千代丸，不仅是制作人，又是音乐人，《秋之回忆》、《命运石之门》、《Ever 17》等的游戏音乐我都十分喜欢。觉得能同时担任这两个职务相当了不起，而且社长很帅。

上海 蛤蟆闲人

制作《口袋妖怪》的那个人（忘记名字了），因为《口袋妖怪》很好玩。

北京 黑猫

山内一典，因为他制作的“《GT赛车》系列”是我玩的时间最长的游戏，而且是最耐玩的，一部PSP，一张《GT赛车 携带版》陪我度过了三年半的光阴。

杭州 Deepthroat

增田顺一，大受欢迎的《口袋妖怪》的总监，很好地把自己的想法与创意添加到游戏中，并且让游戏与现实相连，进而让玩家更有代入感。

天津 YURO

对制作人不太了解，基本只知道看厂家……

河池 魔子

成广通，无论是《火纹》还是《大战争》，都超喜欢。

成都 妖の心

野村哲也，因为我喜爱《最终幻想》。

桂林 Piuku

小岛秀夫吧，《MGS》一直大爱。

长春 刘志

鸟山明算吗？超喜欢《DQ》的人设和怪设呢。

武汉 斌斌

“《机车风暴》系列”的制作人吧，不知道是谁，但很为这种夸张的想象力所折服。

汕头 Marry

游戏与现实



《牧场物语》的设定真是越来越坑了，《新天地》中表白只能用钻戒，其他宝石戒指都不要，表白和求婚一定要周末，还要晴天，豪华婚礼100W，花50W盖了栋两层小楼后居然变成和妻子分床睡，15天怀孕，30天小孩出生。这是说我花了150W娶了个老婆给我戴绿帽子？《牧场物语》还让不让人玩了啊？

泉州 郑焜塘

苍穹：“《牧场》系列”一直都很现实啊，还是跟PS版里那些收了杂草、石头也能提高好感度的小精灵们做朋友吧。

马修：50W盖两栋小楼，这……还是游戏卡里才体验的好事呢。

阿鲁：豪华婚礼才100万，两层小楼才50万，我只能说《牧场物语》还是没有现实残酷。

库玛：由于我玩的是女号，被你这么一说才顿悟……诶，有些事情就是不能细想的……（姚明脸拍肩）。不过比起这个我更纠结于《牧场》这种打着治愈旗号其实处处现实得要死的残酷世界观啊。不仅干什么都要大笔钱！对心仪的小哥还要使劲倒贴！对于我这种信奉被动主义的人来说简直各种累感不爱呢……

老妈说

老妈说：“借我NDS呗，打会儿《马里奥》。”

老妈说：“NDS先放我那儿了。”

老妈说：“NDS放衣柜里暂时找不到了……放假再说吧……”

长春 刘思洋

阿鲁：老妈说：和儿子斗，其乐无穷。

苍穹：都说了“NDS在衣柜”，应该主动出击展开搜索啊。

库玛：真是步步为营，稳扎稳打，让人好生佩服……

马修：挺好的，想当初我老妈是直接没收。

虫无兮：换3DS了的话记得买LL，屏幕大点，被老妈拿去玩时也不伤她眼睛。







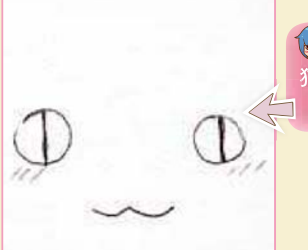
马修：这位同学的自画像还是蛮帅的。（上海 Mr.翔）

马修：这童话风的白胡子巫师还挺可爱。（汕头 Melmen）





马修：把打嘴巴的图的母女位置对调了？（江门 照爷）



马修：据说这么精神的猫是晚上才有的状态。（苏州 血祭狂歌）

马修：这张还没用整个自画像的边框做脸。（南宁 蛋蛋）





买了《掌机王 SP》已有好多年，可一直就是有个问题，就是您们的光盘总有几辑我是无法打开的，这难道是您们设计的局吗？

珠海 梁卫钊

白菜：（汗）设这样的局对我们一点好处也没有啦。其实如果这位读者发现有光盘不能读取的情况，只需要Email联系我们，或是用回函表告知辑数，我们是可以补寄一本给你的。

入了几张二手 PSV 游戏卡，结果发现买贵了几十，伤心了一个月。

苍南 银武

马修：为几十元影响一个月游戏心情不值得啊，而且二手游戏本来随着发售时间和新旧程度等的影响都会有价格差异，花多花少钱都已经花出去了，还是好好体验游戏吧。

玩《无双大蛇》时非常西欧换石田三成，后来开启《太阁》玩三成查了资料，深深地被他的忠义和悲壮英雄形象所感染，忠义、律己、正直，有治世之才却不善与他人沟通，不善处世。这么喜欢他也许是从他身上看到了自己的影子、更容易理解他吧。

武汉 周毓华

马修：握个手，当初自己也是因为玩上《战国无双》才对战国的历史感兴趣，玩游戏能引起对某种知识的兴趣并最终了解学到了知识，这绝对是我们玩游戏时的额外收获。

听说鲁叔小时候是游戏店老板家的小孩，那当时有被大哥哥们调戏过么——那种苦于无钱买币而来找小鲁索取游戏币类的？

南宁 卢尚拓

马修：其实，鲁叔小时候家里的游戏厅，是那种家用机计时收费的包机房……而且老板的孩子往往也都会被玩家们尊敬，不仅到点后可以超个三五分钟，混熟了还可以免费跟老板家孩子玩。

成功说服同宿舍朋友涉足掌机领域，购买了几款游戏。表示自己拥有的游戏比他买的还少，唉，贫富差距。

柳州 猫熊

马修：所以，您就别客气了，大胆地借游戏吧！

我想知道，打游戏遇到 BUG 的时候，弹一下机子的额头是不是会获救？

南宁 蛋蛋

马修：想了想，这个好像和老式电视收音机没信号时拍一拍的方法如出一辙，但死机的话，这么拍还真没用，直接重启才是最快捷的方式。

小编同志总把我的 liuinter 写成 lininter，是 u，不是 n，嘿嘿！

石家庄 liuinter

马修：所谓手写体一连就容易看错呢，不过既然这位同学提了，以后马修自然也会注意——不用等到以后，现在就开始！

3DS LL 自己手动换壳可行么？

重庆 孤狼

马修：只要有工具和耐心，加上基本的动手能力和勇气，照着已有的拆解教程，都可以自己换。

---

20 号又到了，工资又发了，感觉 1 个月过得好快，感觉自己继续还是那么点，怎么就多不起来呢？唉，养活 1 个次世代，累死两个旧世代啊。

杭州 朱建贤

马修：还真是同感呢，工作了之后，一个月追一个月，感觉时间过得超级快。

PSP 一插耳机就关机，时好时坏，拿去修后就会好，但过了一阵子又会变成原样……

桂林 暴兵 UG

马修：要不……你换一家游戏店修？

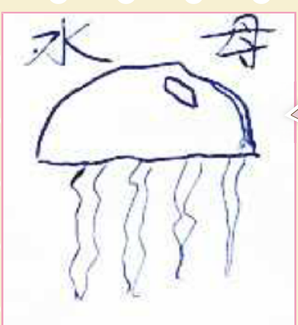
稿费样书在召唤

以下作者因为未能联系上，使得稿费、样书一直未发，现在属于你的稿费还在召唤着各位，看待消息了请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话，更早的未收到稿费的作者请直接发邮件联系我们。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

只言片语｜虽然不擅长格斗游戏，但我还是喜欢《苍翼》。（河池 魔子）





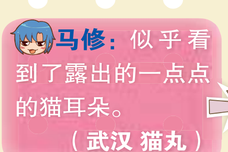
马修：看了这东西总觉得会被蛰得很痛呢。

（北京 阿龙）



马修：感觉现在的游戏机的破解难度越来越大了。

（玉林 陈海松）



马修：看样子是剑和盾?

（广州 陈智生）





马修：SP少年啊。

（石家庄 刘梁）

马修：似乎看到了露出的一点点的猫耳朵。

（武汉 猫丸）



马修：这个面具……嗯，在某个游戏里见过呢。

（桂林 暴兵UG）

要玩不动了



前段时间PSV上出了两款免费游戏，现在是一天同时操练4款游戏外加《高达EXVS FB》，感觉快要玩不动了……

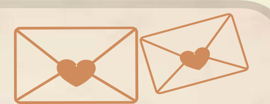
苏州 血祭狂歌

苍穹： 记得血祭同学控奖杯，开免费游戏坑需谨慎啊……

阿鲁： 你可以只玩其中的一款。

马修： 说实话，这种玩法是容易玩累，别这么贪了，即便时间充裕，同时玩两款也差不多够了，再多真的会感觉累。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。216、219辑，定价：14元 。217、218、222、223辑，定价：19.8元。

《口袋玩家》： 28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、75～77辑，定价：18元。《口袋妖怪 X・Y》攻略本，定价：45元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》（上下册），定价：68元。

《3DS专辑》： VOL.6，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.8、VOL.9，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14，定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》，定价：28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4 狩猎攻略本》：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931－4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语｜《跨过我的尸体2》，超级期待！（苍南 Lucy）



在白菜的努力下，单位再度掀起一阵《WS》风（卡牌游戏《黑白双翼》），我找朋友借来的，沉寂已久的套牌也再次有了用武之地。对于卡牌游戏，我还是更倾向于玩实体卡，一来拿在手里有实感，二来出卡时往桌子上啪啪一拍气势十足，倍儿爽！

求推荐《火焰之纹章 觉醒》除剧情补完类之外的比较值的“刷刷刷”DLC。另外也同求推荐《口袋迷宫》的DLC。

大连 凌随意沫

根据你的要求，比较推荐的《火纹 觉醒》DLC关卡有——“金と银”和“マミ—の乐园”，前者用于刷钱，后者则是刷经验；“王对王”系列的“圣战篇”和“决战篇”，前者有能获得转职成“魔战士”的特殊道具，后者习得的技能“エリ—ト”能令经验值翻倍，是刷级利器；“红对苍”系列“苍炎篇”和“决战篇”，前者有DLC限定职业“新娘”的转职道具，后者的特技“アイオテの盾”能令飞行单位免除弓箭的特效伤害；其他还有“光对暗”系列的“决战篇”性价比也比较高。其实本作的所有DLC个人都曾在UCG的官网上做过评测介绍，可以参考以下地址。

http://www.ucg.cn/_d271439962.htm

http://www.ucg.cn/_d271638354.htm

《口袋迷宫》的DLC每个其实都各有作用，有条件自然推荐全部购买。如果一定要选择的话，就推荐“修行の山”吧，作用是让技能成长得更快；还可以继续买就推荐“スイ—ツ ロ—ド”，拿到的甜甜圈可以直接加经验值；还有富余资金就买那些主角精灵相关的迷宫吧。

港版3DS可以更新系统么？港版3DS（蓝、粉）是不是绝版了？买不到。

石家庄 Liuinter

港版3DS可以更新系统，目前最新的版本为“7.2.0-12T”。没有听说港版3DS停产的消息，只是可能出于利润和销量等原因，现在确实比较难买到。如果真的要购买港版3DS，或许只能在香港入手了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

一款日版3DS游戏发售后，与之对应的美版游戏会在多久以后发售？

福州 江子豪

这种事是说不定的，得具体到个别游戏来看，不少日式游戏都只会出日版，而有些游戏还会出现美版比日版先出的情况，想了解美版游戏的发售情况，可以到任天堂e商店美服官网去确认发售信息。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSV的电源线烧了，不用变压器，直接用数据线加一个USB插头充电没事吗？已经冲了几个月了，一直都怕怕的，怕哪天机子就烧了。

苍南 刘溪

如果我是你，与其担惊受怕这几个月，早就去买一个PSV电源了……虽然你已经坚持了几个月，但还是建议你立刻换官方正品。

只言片语 《妖怪手表》的画风很可爱，人物和妖怪也很可爱，所以期待第二作！（北京 K.C.D）

《牧场物语 连结新天地》里最后两个贸易国トロピカルの国和冰の国的解锁条件是什么？

上海 张巧巧

トロピカルの国的解锁条件：①已解锁バラの国②出荷额达到300万G以上③按以下的要求出荷：道具×100；种×500；收获物×15000；料理×15000；服饰品×600；工房品×10000。

冰の国的解锁条件：①已解锁バラの国②出荷额达到300万G以上③按以下的要求出荷：栅・塀×100；おきもの×100；ガーデニング×200；道×100；模样替え×100；壁纸・床×100。

《MH3G》刚上G级，能给我推荐一下G级的剑士和弓手混装吗？

武汉 小枫

由于不知道你具体用的是什么武器，所以列举了两套泛用装备，如果能提供更为详细的信息，或许能列得更细一些。另外剑士里的ヘリオス系列是男性的皇海龙装备，女性的话日文是セレネ系列。

剑士

装备名称	镶嵌装饰品
头装备：ヘリオスZヘルム	防音珠【3】
胴装备：ナルガXメイル	回避珠【1】
腕装备：ヘリオスZアーム	研磨珠【1】
腰装备：ヘリオスZコイル	研磨珠【1】×3
脚装备：ヘリオスZグリーヴ	研磨珠【1】
护石：回避性能+6	—
耐性值：火-2、水18、冰5、雷-14、龙-27	
发动技能：高级耳栓、回避性能+1、斩れ味レベル+1、砥石使用高速化	

弓手

装备名称	镶嵌装饰品
头装备：ナルガZヘルム	回避珠【1】×2
胴装备：ナルガZレジスト	痛击珠【1】
腕装备：アグナXガード	痛击珠【3】
腰装备：ナルガZコート	早气珠【2】
脚装备：ラギアXレギンス	短缩珠【1】×2
护石：无	—
耐性值：火-4、水5、冰5、雷-10、龙6	
发动技能：集中、弱点特效、スタミナ急速回复、回避性能+1	

在《牧场物语 连结新天地》里得到的硬币在游戏里有什么实际用途吗？

杭州 宋曦

在游戏中一共可以收集到三种硬币，使用它们可以乘坐游戏后期出现的、需要投入硬币才能行驶的移动工具。

使用硬币	移动时间
コイン	8小时
くすんだコイン	16小时
光るコイン	24小时

《撕纸大冒险》地下洞窟那关的纸片收集老是差几张，能不能说一下比较容易错过的几个收集点？

上海 沈曾萧

地下洞穴确实是本作中在收集碎纸上比较容易漏掉的关卡。除了肉眼可以明显看见的收集点外，本关卡中最容易漏掉的碎纸收集点是在触发解救科学家（也就是需要通过晃动PSV将载有科学家和居民的巨石摇至水面上）的剧情前后，分别会有两处两重鼓皮，站上去确保跳至最高点一般会发现有遗漏的1～2张碎纸。另外，关卡一开头从空中跳下的途中有四处收集点，其中的碎纸也比较容易遗漏。

《众神的三角力量2》中，邂逅比试的挑战第45项要如何达成？根本没有地方可以变成壁画啊。还有第48项，要如何才能在10秒钟内快速胜利？

上海 谢曦

无论哪个比试场景当中都是没有墙壁的，玩家只能带上冰之杖把场景内的岩浆冻结，或者是用沙之杖制造沙墙来满足条件。至于“10秒内获得胜利”这一条，关键还是要挑软柿子捏，对上红心数8以下的对手时服用紫药水可以快速完成。如果有好机友，不妨各自建个小号供对方达成目标。

我的PSV是日服账号，但游戏买了港版用不了初回特典的DLC。请问可不可以跟PS3一样先换成港服账号，下载DLC后再切换回日服账号玩？

重庆 LGC

很遗憾不行。PS3因为数据都保存在本机里，因此即使换了账号下载，只要已安装到游戏数据中就没问题了。但是PSV在换账号时必定会格式化机器，此时所有的游戏数据和存档也会被格掉，因此没有办法。这位读者想用DLC的话，就找找有没有绑定港服账号，却买了日版游戏的玩家吧。

只言片语 很期待《俺尸2》，以前玩过真的不错。（天津 赤色红焰）

交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

曹茂军　昵称：honey

性别：男　年龄：29
拥有掌机：NDS、PSP、PSV、3DS LL
喜欢的游戏：《马里奥》、《火纹》、《战场的女武神》
地址：山东省淄博市临淄区辛三路13号院14#-2-201
邮编：255400　QQ：254383924
Email：caomaojun1986@126.com
电话：13583317956
想说的话：好游戏一起分享。

王森　昵称：爱梅罗娜

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《MHP》、《暗魂献祭》
地址：广东省汕头市金平区中山东路金源园16幢301房
邮编：515041　QQ：1642235046
Email：1642235046@qq.com
电话：0754-88547736
想说的话：我爱索尼，索饭雄起。

杨志和　昵称：YZC

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《塞尔达》、《轨迹》
地址：广东省惠州市惠城区龙船街金雅苑B栋1102
邮编：516001
电话：15807529149
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

顾忱　昵称：卡比

性别：男　年龄：18
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》、《梦幻之星》
地址：江苏省南通市崇川区北园新村5幢401室
邮编：226001　QQ：1063675527
Email：tsyfgc@qq.com
电话：13813607789
想说的话：最近迷上《PSO2》可无法染指，高三党伤不起啊！

郑蔚博　昵称：小白

性别：男　年龄：20
拥有掌机：NDS、PSP、3DS
喜欢的游戏：《MH》、《FF》、《口袋》、《DQ》
地址：广东省揭阳市榕城区进贤门八社双灰埕1/39
邮编：522000　QQ：981865118
Email：981865118@qq.com
电话：13560476997
想说的话：我回来了！自从高三上学期到现在就较少寄信了，这次毅然来信了。

只言片语　希望《MH4G》能多些熟悉的场景与新怪。（上海 蛤蟆闲人）

蔡奎奎

昵称：勇者A

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP
喜欢的游戏：《初音》、《MH》、《马车》
地址：福建省晋江市东石镇后湖村54号
邮编：362271　　QQ：243767780
Email：243767780@qq.com
想说的话：求钱包增肥的方法。

唐绪桉

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《轨迹》、《无双》、《口袋》、《高达》
地址：福建省福州市鼓楼区金泉路20号2楼205
邮编：350001　　QQ：1550368723
Email：1550368723@qq.com
电话：18709002216
想说的话：祝《掌机王SP》变得更好。

曾珂

昵称：老眯

性别：男　　年龄：27
拥有掌机：3DS LL、PSV
喜欢的游戏：《生化》、《口袋》
地址：广西南宁市江南区翠湖新城7栋1单元601
邮编：530000　　QQ：53717876
Email：53717876@qq.com
电话：15296506827
想说的话：健康的游戏生活，也能带给人一种积极向上的快乐。

倪威

昵称：nnv

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：NDSL、PSP、PSV
喜欢的游戏：《MH》
地址：江苏省宿迁市宿城区黄河南路399号宿迁学院20#235
邮编：730020　　QQ：1270236767
Email：1270236767@qq.com
电话：13962810589
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

郑国凯

昵称：Kiva

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《MH》、《口袋》
地址：广东省汕头市潮阳区潮阳第一中学317班
邮编：515100　　QQ：1214280134
Email：1214280134@qq.com
电话：13068949590
想说的话：高考后急需新掌机。

罗文

昵称：L.W.

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》、《噬神者》
地址：上海市徐汇区天钥桥路861号405室
邮编：200030　　QQ：756796508
Email：756796508@qq.com
电话：13817323536
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

何的

昵称：的仔

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSV、3DS
喜欢的游戏：《FF》、《口袋》
地址：浙江省宁波市江东区彩虹南路101号好朋友花苑
邮编：315000　　QQ：379910112
Email：379910112@qq.com
电话：18657471221
想说的话：天下机友是一家。

刘凤兮

昵称：龙堂终

性别：男　　年龄：32
拥有掌机：NDSi、PSP、PSV
喜欢的游戏：RPG、S・RPG
地址：江苏省苏州市工业园区徐家浜新村1幢506室
邮编：215021　　QQ：2421881
Email：owaru@163.com
电话：18605129779
想说的话：希望能在PSV上玩到《怪物猎人》、《光明力量》和《实况》。

只言片语　喷火龙参战《任天堂全明星大乱斗》！可惜不是敏捷性的……（大连 刘昊）



乌冬

◆为了应节，端午那天冒着烈日去了一条街开外的市场买了四个咸肉粽，可回到家拆开才发现店家摆乌龙混入了两个甜的碱水粽，因为不想再被暴晒一次就打算将就着吃了，可没想到其中有一个竟然还是馊的……真是一个难忘的端午节。

◆今年AKB总选举上演逆转戏码，马友友超越速报第一的宅姐，成功夺冠，令人出乎意料。另外今年选拔组的几个新面孔也很值得注目，特别是从乃木坂46过来兼任的生驹里奈，第一次参加总选直接杀入选拔，有这个好的实例在，不知道以后会不会有更多的乃木坂成员通过兼任站在总选的舞台上，又或是运营直接解禁乃木坂成员的参选限制呢，值得期待。

库玛

★本月陷入了这样一个怪圈：“啊……突然好想吃辣！吃吃吃！”→“胃好痛，好难受……”→“胃病应该好得差不多了！又可以吃辣了！噢耶！”→“啊……痛痛痛痛！”→“干脆吃点辣测试一下胃病有没有好吧。”→“诶……果然没有好……”，目前这个怪圈还在不断轮回中……虽然知道“不作死就不会死”，可是你们能理解一个大四川人因为突然变得不能吃辣，而在尊严上遭受到的巨大打击吗？所以不要拦我，让我爽快地作死吧！老板，这里点一份老麻抄手，加麻加辣谢谢。

★厚着脸皮从《模魂志》的小哥那里要回来，然后自己拼好了！虽然从拼装手艺上被各种吐槽，但是我还是要默默地给自己的心灵手巧点个赞！要知道我以前可是从第一步就开始各种掰坏零件的手残帝啊……

胧月

★在鲁叔的策动下开始玩《星际2》，想想上次玩《星际1》好像是八年前，水平自然也从战队三线变成了小区三线，裸双居然被鲁叔的一波小狗毒爆给莽死了，素质真是差！于是后面还了他两盘双兵营Zealot——战术思路基本停留在《星际1》时代。以前的凌宇还有活人吗？求带。

★《Persona Q》的流程长得超出预想，截止到6月20日俨然没空看任何一场球，枉费公司还特地牵了一根高清转播线。不过看了下日程表，这段时间我想看的比赛都在早上6点。即是说，哪怕没有攻略任务，我也不可能安然看到上班时间。

★和某土豪抱团合购了杉下右京同款的红茶杯，可惜最中意的国际象棋马图案的第二弹售罄，退而求其次买了深绿的第一弹。第二弹一定要再版啊。

Juxi（美编）

◆周末在家，于是约了N与小L来家里玩，与小L已经8年没见，早已不是我记忆中的小女孩，女儿已经两岁，走到哪里都不厌其烦地抱着；N也即将迎来第二个宝宝，出门老公总不放心，跟前跟后侍候着。虽然平时在Q上大家各自吐槽自己的工作、生活，为家庭琐事烦恼，为房子车子操劳，为柴米油盐伤脑筋，但其实我们并不像自己以为的那么辛苦，家人都在身边，已经比一些人好太多了，有时候真的不要太贪心，因为我们已经很幸福。

◆许久没有去爬莲花山，以前各位叔叔阿姨为自家娃娃相亲的地方，已经被某些人发现商机，发展成他们拉订单赚钱的新业务，看到个年轻点的姑娘小伙马上凑上来介绍对象。就本人朋友不时被骚扰的经历，感觉实在很像诈骗团伙，真是逛个公园也不安生……

马修

◆恭喜咕噜姐喜得萝莉。

◆《口袋妖怪2014 719完全大图鉴》终于做完，筹划过程中出现计划疏漏，导致把参与的各位都拖得很累，作为负责人给参与的各位道歉了。虽然累但大家都没怠懈，内容没得说，所以还请各位口袋玩家们捧场支持。

◆今年E3被任天堂发布会的《耀西》触中了记忆——小时候，还真对着柜子里叠得整整齐齐的毛衣想象过变小了后去里面冒险的情景。所谓的全年龄，并不光是让小孩子觉得好玩，同样也会触到成年人心底埋藏很久的记忆。

◆做完《图鉴》时刚好赶上世界杯，也不知道是之前熬夜熬伤了还是岁数大了，已经很难逐场熬夜追看了，也就看下一直支持的德国队，再就是某晚熬夜弄稿子时看了两场。据说伪非只在世界杯时候凑凑热闹，我应该就是这种了。

◆因为做《图鉴》太过忙碌，原本一直坚持的某个很鸡肋的事也终于停了下来。以后省出时间除了多陪家人多打游戏，也要多运动减肥——虽然有身高撑着目前胖得还不算很离谱，但自我感觉现在已经有些影响健康了。

虫无兮

●前段时间读完了《死了七次的男人》，该说是巧合么，截稿前一周接到了家里的电话，老一辈中最后的幸存者、外公也去世了。我也很不孝地达成了所有老一辈的最后一面都未能见到的成就。由于外公已经长期卧床不起，自从外婆去世后也没有人在身边照顾，此次辞世或者该说是一种解脱。出殡时，据说十余年来疏于问候的部下们也特地来瞻仰了这一开朝功臣。只是王者已逝，盖棺论定，为时已晚。

●除了西泽保彦的科幻推理外，还抽空观看了东川笃哉的《请勿在此丢弃尸体》，不知道是不是翻译原因，无厘头得有些造作。此外还有艾勒里奎因的《然后在第八天》，如果不是后来得知这书是找人代笔的，真想把作者给永久拉入黑名单。

sienna（美编）

◆这个月太忙了，忙到没有时间去宜家，和朋友约了好多次，但每次都是有事去不了。

◆最近喜欢看美剧，正在追两部剧，但一个星期更新一集的速度还真是折磨人，抓狂的心都有了。

阿鲁

■年假回家各种聚会，各种胡吃海喝，几乎每天都是早出晚归，运动量远远高于上班，睡眠还严重不足。对于这种比上班还累、对自己身体严重不负责任、整天在别人家里蹭吃蹭喝的年假，我只想说——请再给我一次！

■你是我的小呀小苹果……最近已经被洗脑，根本停不下来。

白菜

□趁着端午节回老家休了几天，与某达人BB玩家死磕，被打了几乎两倍比分。其对公认弱势角色十六夜的理解与掌控，还有战局节奏带动确实很有一套。即使使用以高伤著称的神乐，在其面前也几乎动弹不得。总算亲眼见到了通过自身能力和角色契合度，发挥出超越角色评级性能的例子。

□趁着某个契机重拾丢弃近两年的卡牌游戏“黑白双翼”（weibschwarz），跟鲁叔在编辑部切磋数日后，竟然发展出三个跟风入坑的（还有增长的可能性）。现在一到午休和晚上就有人开局叫战，开两桌打都还能有一人围观，气氛简直热烈。虽然看到过别人评价这款卡游“运气成分太重”，但说不定正是这样的设置，才不会让初学者望而却步。

苍穹

◎为了丰富小编寄语的内容去看了《明日边缘》（误）。汤姆·克鲁斯一直是我很欣赏的演员，不过相比典型的好莱坞大片，《雨人》里的形象反倒更令我印象深刻。

◎由于对我影响很深的一批球星基本退得差不多了，再加上工作繁忙，至少有一年多的时间没看球。适逢四年一度的世界杯开幕，还是得抽空看看的，只不过没有当年小组赛一场不漏的体力和精力了。有所取舍也是一种成熟。

◎跟许久不见的奈落简单聊了一下对国内游戏业界的看法，结果得出的结论是我有精神洁癖，再加上完美主义强迫症愈发严重，看来是没药治了吧（扶额）。

澄香（美编）

☆交钱报了一个用来休闲娱乐的培训班，一开始经常去，最近因为各种忙，太长时间没去居然都很难想起来有这么一件事了。

掌机王 自由谈

栏目主持：马修

《第3次超级机器人大战Z时狱篇》已经发售有一段时间了，而评论则是褒贬不一。而本辑刊登的作品，便是对《时狱篇》的评论，一方面评述其表象的不佳，一方面也肯定其本质方面的优秀，接下来，就一起看看这篇以“败絮其外金玉其中”为名的评论吧！

败絮其外，金玉其中
——简评《第3次机战Z时狱篇》

文 古梓



《第3次超级机器人大战Z时狱篇》(以下简称《时狱篇》)从公布开始就备受关注，大家一开始先是满心期待，情报逐步明朗后有点小担忧，至发售初期很多人爆发出了强烈不满，评价可谓急转直下。这真的是“《Z》系列”完结篇该有的素质吗？笔者一开始也有此困惑，可仍旧固执地认为不将游戏通关就没有资格综合评价其素质，于是自《时狱篇》发售开始算起，笔者足足花了将近四十天的时间才完成本作的剧情日记，也拜这段时间的细心体验，让自己对本作有了和初时完全不同的感受，便写下这篇简评。

差强人意的音画表现

估计当情报显示本作依旧采用2D地图的时候，就已经有人不满了，在笔者看来这倒是无关重要的，毕竟之前也说过，如果没有和战斗系统以及剧情演出紧密联系，那么地图表现3D与否真心不是什么大问题。不过这种形式难免让人有种制作方打着PSV的幌子，故意省钱偷懒的错觉。至于剧情采用小头像，这在掌机上倒也合情合理，毕竟上下两条对话框看起来会比较方便，而且本作角色头像表情之丰富绝对是“《机战》系列”之最。不仅如此，本作杂兵的头像比起以前那些连眼睛都看不清的大众脸也良心得多，且大部分都可以在原著找到出处。

事实上，正如笔者之前发表过的阴谋论那样，本作高举PSV和PS3双平台旗帜，到头来却是互相拖累。因为PSV游戏卡容

量问题，起先如果只是出下载版问题还不大，可偏偏很多玩家要求出实体卡。于是采用新的压缩方式，结果数据是压下来了，读取上却出现了问题，以至于无论是系统衔接（明明关了战斗动画，可显示战斗情况前还要黑屏一下），还是战斗动画的读取，都出现了时下几乎令人无法忍受的延迟。机体明明进入了战斗场景，却还要站立不动一两秒才能开始攻击动作，这让笔者瞬间有了过去玩《机战 α 外传》的感觉。那时候数据读取不够快，为了解决读盘问题，先出现场景，再出现机体，然后动起来也是情有可原；可时至今日，卡带游戏居然还会有如此明显的读盘时间，这显然是极为不科学的。更要命的是，画面解析度不如 PS3 版咱可以理解，可为什么对话框和角色头像变得如此模糊、与战斗动画完全是两个分辨率？

如果说这部分属于数据压缩兼容移植上出现的问题，咱忍忍也行，可战斗动画的表现的确没法令人满意。必须说一点，看过笔者文章的人都应该知道本人其实对战斗动画的要求并不高，细节交代清楚、动作链接流畅就行了，可问题是本作相当一部分机体的战斗表现根本达不到这水准。咱且不说特写大量减少，前作难得争取来的高达系机体真实比例特写到了本作成了原著主角机专利。也不说凭什么 KO 动画少之又少，单纯从动作细节就暴露出了太多问题，《高达 W 无尽的华尔兹》中的死神高达本来镰刀耍得虎虎生风，到了《时狱篇》居然动作极为拖沓，而且镰刀挥舞起来也几近敷衍之能事，往往只看到一道绿光飘过就砍完了。再如《全金属狂潮》的主角机强弩最终招式，那毫无细节的左右腿交替前进动作已经偷懒到了一种境界。还有，前作背景卡帧现象严重，到了机能提升了 N 个档次的 PSV 上，竟然毫无改善，高清化后的景物反而显得更加模糊了，这又是为什么？

这里笔者觉得有点讶异的是，如果制作组只有这种水平咱也认了，可偏偏还是有不少战斗动画表现很不错。本作传统的 UC 系机体并没有太多的特写加入，这反而更加体现出动作细节和连贯的重要性。比如 Z 高达将光剑丢出，然后射击借以让光束扩散开的那招，从镜头运用到动作表现都堪称完美；再比如《机动战士高达 UC》中的灰色机体德尔塔普拉斯的连续攻击，在飞机形态和人形形态衔接极为自然流畅，从盾牌处飞出的剑柄到手中，再出光剑砍杀敌人，整个过程行云流水般。你要说制作方没诚意不注重细节也不对，梅塔斯以飞机形态抵挡敌人攻击时，会先变成人形以双手防御，等敌人攻击结束后再变成飞机形态。各种不同类型敌机爆炸前的细节动作都很足，而且这次加入的 ALL 武器很多都是近身类型，在对着两个敌人和一个敌人时有着非常明显的演出差别，就连上面说的强弩的强袭那一招，对单对双动作不同，地形高低不同表现也不同，就连宇宙和地面战也能看出细节差异。战斗动画表现两极分化得这么严重，让人不得不怀疑同时有另外一个或几个组负责廉价外包，这也从另一个侧面说明本作的预算有多么的吃紧。

音乐方面，说实话本作所采用的 BGM 很奇怪，虽然几乎每首 BGM 都经过了重新编曲，但实际效果给人的感觉却远不如原版，听着属于可有可无的那一种。惟一令笔者还有点印象的大概是反派伽德莱特的 BGM《Lost Soldiers》，很是激昂的旋律，极富节奏感的编曲，还有神秘友人阿德本特的 BGM《The Son of Sun》充满着异域风情的前奏和幽雅的叙述手法——然而这都无法掩盖整体编曲不济的事实，这让笔者又开始怀疑起公布之初宣传的自定义 BGM 系统的用意。虽然能给自己喜欢的机体配上特有的 BGM 也算是一次不错的尝试，可怎么就让人觉得这是制作方编曲偷懒的又一个借口呢？

尚算有趣的系统设置

作为掌机游戏，系统追求简单快捷，可以理解，所以《时狱篇》继承了前作大部分系统，但并不代表制作方就完全没有创新，引入的双机小队、双机契合度（以下简称 TT 槽）、极限突破（以下简称 MB）和战术连携（以下简称 Combo），这些设定彼此联动使得本作战斗变得非常有趣。

双机小队顾名思义，其实就是两部机体的组队作战，战斗方式和以前几部掌机《机战》大同小异，属于制作方做出的小小妥协，既没有办法重现当年《机战 Z》三人小队作

战的精妙，又不想被指责不思进取，故做出如此让步，等于间接增加了出击人数。对此，笔者不想抱怨什么。

但在配合 TT 槽和 MB 两个系统后，双机小队便焕发出新的生命力。所谓 TT 槽，就好像攒星星一样，只有当小队总击坠数是 2 的倍数或者小队中有人升级的时候才能攒够两颗星星，星星足够后便可以通过消耗两个星星来开启小队指令。指令效果多种多样，有每次击破小队后获得再一次行动机会的复数行动，也有获得 PP 加倍的奖励 PP，获得 Z 芯片加倍的奖励芯片以及恢复自己小队 25 点 SP 点数的 SP 补充。

这其中，尤以复数行动和奖励 PP 最为实用，前者只要注意达成升级条件，拉一个等级比较低的角色来组队，让具备 ALL 强力攻击的机体当主机，每次消耗 TT 槽攻击完敌人后等级低的辅机升级，瞬间又蓄满 TT 槽，然后再发动复数行动，理论上是可以达成无限行动直到机体 EN 耗尽。

而奖励 PP 更为霸道，因为本作的机体地图武器不会降低 PP 获得量，只要冲到敌人密集阵营中，发动奖励 PP，一炮轰下去，成百甚至上千的 PP 唾手可得，而且可以配合任何辅机进行，没几下功夫就共同富裕了。

TT 槽还可以用来发动 MB，MB 最早出现在《第 2 次机战 OG》中，虽然具备了成为最强攻击手段的特性，但因为限制条件太多所以并不实用。本作任何机体都可以发动，虽然效果也相对廉价了点，但绝对实用。最为关键的是，双机小队的弊端在于辅机一般情况下只有特定的辅助武器可以参与战斗，而且主机最强武器一旦是 ALL（如真盖塔），也就意味着攻击过程无法让辅机参与。可 MB 就不同，在 MB 流程中，辅机的任何武器无视所有限制都能参与战斗，而且还有攻击力加成，这便成了快速解决 BOSS 战的必备法宝。

再说说这 Combo，和上面几个系统既独立又不可分割，设定中只要我方击坠敌人一队 Combo 就会上升一级，每升一级，击坠敌人得到的金钱、芯片以及给予敌人的伤害加成也会跟着提升，MAX 级别为五级。但只要期间有任何行动待机或者无法击坠敌人，Combo 指数就会下降一级——这是一个什么概念呢，也就是说，你要以 Combo MAX 的状态获得最大攻击力加成并赚取最大限度的奖励，那在积攒 Combo 指数的时候就必须预先作一下安排，因为随便乱动的结果就是往往涨不了 Combo。如何预留敌人 HP、迅速达成 Combo MAX，并将这效果发挥到极致，成为了本作战斗的一个重点。每次通过事先准备，然后一气呵成完成 Combo MAX，并将其砸在 BOSS 机上，收获大量回报，这感觉别提有多爽了。



当然了，这一切设定还有一个前提，那就是我方实力到底怎样，如果像以前那样个个强到逆天，这些系统的存在也就毫无意义。正如各位所想的，本作对我方各方面的削弱简直到了天怒人怨的地步：首先，全面压低角色数据，这点从那悲剧一样的六项能力数值便可见一斑，放在以前，你能想象主力队员一开始命中回避数值居然是两位数（或者一百多一点）吗？其次，几乎取消了所有逆天技能的习得，比如加格斗射击武器攻击力、气力 130 后攻击加成、反击攻击力加成，这些通通没有，更别提可以让前作那些赶回合 SR 条件形同虚设的连续行动技能。记得吾友当时就跟我抱怨，故意留着八个技能槽，可就是没有能装的好技能，分外闹心啊。更奇葩的是，做到这样还不够，连一向喜闻乐见的精神流打法也没辙了，因为本作战斗开场，我方全部角色的 SP 数值只有最大值的一半，然后一回合以 5 点的速度逐渐恢复。

其实你只要熟悉了上面那些系统特性，通关甚至拿全 SR 点数都不算有太大问题。不过笔者这里还是要感叹一下，本作敌人的数量实在是太多了，尤其是中后期看着黑压压一片，虽然知道是来送金钱和 PP 的，但还是觉得有点后怕。BOSS 机体虽然没有了以前那种疯狂恢复 HP 的设定，也没有太过

于皮糙肉厚，但逆天特技一箩筐，命中回避加得猛，防御系特技一旦发动起来也跟钉了钢板似的，偏偏还有两至三回行动，外带武器属性行动不能、能力减半什么的，打起来相当恐怖；真实系 BOSS 如伏朗托和夏亚每回合集中 + 直感 + 直击的精神组合，着实令笔者倒吸了一口凉气；而 BIG VENUS 虽然没有那么多逆天技能，可一旦交战一次便消去存在的设定，也逼得你必须速战速决。这些设定几乎容不得你在战斗中有半点松懈，算是对过去那些枯燥乏味的血牛无脑打法的一点点修正吧。

引人入胜的剧情改编

在正式讲本作剧情前笔者必须抱怨一句，虽然《时狱篇》和前作一样也有加入 CG 剧情图和关键剧情语音，但作为系列完结篇的前部，无论是 CG 图还是剧情语音都少得可怜。尤其是剧情语音，有的剧情明明不算关键却加入了语音，看似很慷慨很良心，可有些剧情明明很关键，却吝啬得连一句语音都没有。导致本作剧情在感观上的冲击力远没有之前几作强，真真可惜了这么好的剧本。

如果说战斗动画是《时狱篇》的门面，那正如吾友所说，本作并没有把精力用在打造门面上——也就是标题所讲的败絮其外的原因。笔者已经不止一次强调过，《机战》最为核心的绝对不是、也不应该是战斗动画，那顶多是一个表现的载体，不管做得再好，看多了也就那么回事。战斗和剧情才是这一类游戏最为核心的灵魂所在，所以本作战斗做得还算不错，而剧情绝对可以说是本作的金玉，却被深藏于一堆败絮之中，使得很多急躁的玩家甚至都还没有来得及品味个中精妙，就已经先人一步给放弃了。

本作的剧本几乎无可挑剔，虽然这几年《机战》作品的剧本对比过去已经有了明显质的飞跃，但那顶多也是对于原著还原和融合度上多用了点心。可像《时狱篇》这样精品级的剧本实属罕见，说它是至今为止几个系列作中的最高水准都不为过。因为它深深扣住了“时之牢狱”这个主题展开，中间悬念重生，峰回路转，后期高潮迭起，即便是尾声也埋下了大量伏笔，让人欲罢不能。

吾友当初是越玩到后期越迫不及待想要玩下去，因为他很急切要知道剧情怎么发展，如此素质的《机战》剧本上哪儿去找。丰富的 DLC 关卡也是本作的一大特色，这些关卡不仅可以获得金钱和芯片，关键是其对游戏本体中的剧情进行了细致的补完，剧情本身也亮点多多。

主线剧本做得好，对原著剧情的还原也丝毫不差，例如《天元突破红莲螺岩》最终话“天上之光尽是星星”还原度之高令人惊叹。而《全金属狂潮 2 校园篇》相关剧情重新整合后的笑料也是一大亮点，使得初期还没有完全展开的剧情也能靠欢乐的气氛一下子就把人给吸引住。而且因为有原著小说的设定加入，该系列的 M9 队长机还搭载了只在小说中出现的名为标枪的反坦克火箭。对原著剧本的大胆二次创作绝对是本作的神来之笔，其中《THE BIG O》模范城的重新定义，《真魔神 Z 冲击篇》只出现于记忆阶段的迈锡尼诸神战争竟然被改成诸神复活，不仅瞬间堆高了敌人强大的形象，还引出了 1 万 2000 年之环的概念，极有看点。更不要提将《机动战士高达 UC》和《逆袭的夏亚》联动，使得夏亚和原著中继承了夏亚精神的伏朗托会面，并引发出一系列剧情变动，甚至最后将阿克西斯砸落地球的人居然成了伏朗托，这些让人眼前一亮的同时又被深深震撼到。



说了这么多，不是说《时狱篇》就毫无缺点，它的缺点偷懒没诚意都很明显，但笔者始终无法忽略其中的亮点和良心所在。虽然怎么看，《时狱篇》留一手的迹象都太过明显，无论是原创主角剧情的刚刚展开，还是大量武器的阉割，但笔者还是愿意相信作为该系列的真正最终篇——《天狱篇》的素质应该会更高，就让我们共同期待吧。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

E3后两个平台上的部分受关注作品陆续确定发售日，3DS方面确定了《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》将于11月21日发售，算是年末商战的急先锋，为任天堂年底的利润营收牵个好头，狙击TGS的任务这次则落到《任天堂全明星大乱斗》肩上。PSV方面，《怪物猎人 边境 G》和《讨鬼传 极》均将发售日定在8月，新公布的《光之子》作为家用机移植游戏，也是一个值得关注的新锐。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。



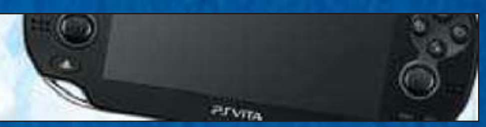
Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年6月			
26日	太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险	太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险	BNGI	MUG	5119日元
26日	太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险（e商店下载）	太鼓の达人 どんとかつの时空大冒险	BNGI	MUG	5119日元
		2014年7月			
3日	岛屿之日	IslandDays	Klon	AVG	6480日元
10日	妖怪手表2 元祖	妖怪ウォッチ2 元祖	Level-5	RPG	4968日元
10日	妖怪手表2 元祖（e商店下载）	妖怪ウォッチ2 元祖	Level-5	RPG	售价未定
10日	妖怪手表2 本家	妖怪ウォッチ2 本家	Level-5	RPG	4968日元
10日	妖怪手表2 本家（e商店下载）	妖怪ウォッチ2 本家	Level-5	RPG	售价未定
10日	小脸蛋 集体出门！ 兴奋脸蛋乐园	ほっぺちゃん みんなでおでかけ！ワクワクほっぺランド！！	日本columbia	ETC	5184日元
17日	高达 挑战三世代SP	ガンダムトライエイジSP	BNGI	TAB	5974日元
17日	滨虎 浓烟世界	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	RPG	6458日元
17日	滨虎 浓烟世界（e商店下载）	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	RPG	6150日元
31日	超级索尼子育成计划	ソニプロ	Image Epoch	SLG	6458日元
31日	超级索尼子育成计划（e商店下载）	ソニプロ	Image Epoch	SLG	5759日元
31日	Fate/kaleid liner 魔法少女☆伊莉雅	Fate/Kaleid liner プリズマ☆イリヤ	角川Games	A・AVG	6480日元
		2014年8月			
7日	龙珠英雄 终极任务2	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2	BNGI	TAB	6145日元
7日	龙珠英雄 终极任务2（e商店下载）	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション2	BNGI	TAB	6145日元
7日	闪乱神乐2 真红	闪乱カグラ2 -真红-	Marvelous AQL	ACT	6998日元
21日	铁道日本 路线之旅 鹿岛临海铁道篇	铁道にっぽん！路线たび 鹿岛临海铁道编	Sonic Powered	SLG	6264日元
28日	冬宫异闻 天之柱·怪	エルミナージュ异闻 アメノミハシラ·怪	Starfish SD	RPG	6264日元
28日	徽章机器人8 甲虫版	メダロット8 カブトVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
28日	徽章机器人8 锹形虫版	メダロット8 クワガタVer.	Rocket Company	RPG	6264日元
		2014年9月			
13日	任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	Nintendo	ACT	售价未定
13日	任天堂全明星大乱斗（e商店下载）	大乱斗スマッシュブラザーズ	Nintendo	ACT	售价未定
		2014年10月			
2日	禁忌的玛古那	禁忌のマグナ	Marvelous AQL	S·RPG	售价未定
9日	巧克力犬的小小奇妙物语 巧克力公主与魔法配方	チョコ犬のちょこっと不思议な物语 ショコラ姫と魔法のレシピ	日本Columbia	RPG	5184日元
23日	世界传说 Reve Unitia	テイルズ オブ ザ ワールド レーヴ ユナイティア	BNGI	S·RPG	5627日元
		2014年11月			
21日	口袋妖怪 α蓝宝石	ポケットモンスター アルファサファイア	Pokemon	RPG	售价未定
21日	口袋妖怪 Ω红宝石	ポケットモンスター オメガルビー	Pokemon	RPG	售价未定
		2014年夏			
未定	耀西新岛	ヨッシーNEWアイランド	Nintendo	ACT	售价未定
未定	耀西新岛（e商店下载）	ヨッシーNEWアイランド	Nintendo	ACT	售价未定
未定	蓝色雷霆闪电枪（e商店下载）	苍き雷霆 ガンヴォルト	Inti Creates	ACT	售价未定

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年6月			
26日	黑色代码	BLACK CODE	QuinRose	AVG	6480日元
		2014年8月			
28日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	5184日元
28日	讨鬼传 极（PS商店下载）	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	4628日元
		2014年内			
27日	金色琴弦3 另一片天空 天音学园篇	金色のコルダ3 AnotherSky feat. 天音学园	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014年6月					
26日	少女与战车 制霸战车道	ガ–ルズ＆パンツァ– 战车道、极めます!	BNGI	ACT	7171日元
26日	自由战争	フリ–ダムウォ–ズ	SCE	ACT	6264日元
26日	自由战争（PS商店下载）	フリ–ダムウォ–ズ	SCE	ACT	5184日元
26日	机器人笔记 精英版	ロボティクス・ノ–ツ エリ–ト	5pb.	AVG	7344日元
2014年7月					
17日	跨过我的尸体2	俺の尸を越えてゆけ2	SCE	RPG	6264日元
17日	跨过我的尸体2（PS商店下载）	俺の尸を越えてゆけ2	SCE	RPG	5184日元
24日	尸体派对 驭血	コ–プスパ–ティ–ブラッドドライブ	5pb.	AVG	7344日元
24日	尸体派对 驭血（PS商店下载）	コ–プスパ–ティ–ブラッドドライブ	5pb.	AVG	6480日元
24日	东京新世录 深渊行动	东京新世录 オペレ–ションアビス	Cyberfront	RPG	6264日元
24日	东京新世录 深渊行动（PS商店下载）	东京新世录 オペレ–ションアビス	Cyberfront	RPG	5400日元
24日	Love Live! 学园偶像天堂	ラブライブ! School idol paradise	角川Games	MUG	6998日元
31日	光之子（PS商店下载）	チャイルド オブ ライト	Ubisoft	RPG	1598日元
31日	光之子 特别版	チャイルド オブ ライト スペシャルエディション	Ubisoft	RPG	2678日元
31日	解放少女 原罪	解放少女 SIN	5pb.	AVG	7344日元
31日	解放少女 原罪（PS商店下载）	解放少女 SIN	5pb.	AVG	6480日元
2014年8月					
7日	失落次元	ロストディメンション	Furyu	RPG	6782日元
7日	失落次元（PS商店下载）	ロストディメンション	Furyu	RPG	6242日元
7日	真・流行之神	真 流行り神	日本一Software	AVG	6264日元
7日	真・流行之神（PS商店下载）	真 流行り神	日本一Software	AVG	5554日元
13日	怪物猎人 边境 G	モンスタ–ハンタ– フロンティアG	Capcom	ACT	6264日元
28日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
28日	讨鬼传 极（PS商店下载）	讨鬼传 极	Koei Tecmo Games	ACT	5554日元
28日	超次元动作海王星U	超次元アクション ネプテュ–ヌU	Compile Heart	ACT	6458日元
2014年9月					
25日	英雄传说 闪之轨迹 II	英雄传说 闪の轨迹 II	Falcom	RPG	售价未定
2014年11月					
27日	Fate/hollow ataraxia	フェイト/ホロウ アタラクシア	角川Games	AVG	6480日元
2014年夏					
未定	CLANNAD	CLANNAD	Prototype	AVG	5184日元
未定	CLANNAD（PS商店下载）	CLANNAD	Prototype	AVG	4644日元
未定	锁链战记V（PS商店下载）	チェインクロニクルV	SEGA	RPG	免费
未定	学园天堂2 双重喧嚣	学园ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE! ～	Prototype	AVG	售价未定
2014年秋					
未定	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ4 ダンシング・オ–ルナイト	Atlus	MUG	售价未定
2014年内					
未定	梦幻之星 新星	ファンタシ–スタ– ノヴァ	SEGA	RPG	售价未定
未定	舰队收藏改（暂名）	舰これ改	角川Games	类型未定	售价未定
未定	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
未定	剑之街的异邦人 黑之宫殿（PS商店下载）	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979日元
未定	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344日元



萤火虫日记

期待度 A

6.19  ◆日本一Software◆ACT◆3332日元 



游戏中玩家需操纵萤火虫，带领主人公弥音走出危险四伏的废墟，来到外面的世界。玩家可利用“光之萤火虫”与“影之萤火虫”在普通的世界和影之世界进行切换。与绘本般温暖清新，充满艺术感的画面形成强烈反差，游戏展现的却是以“死亡”为主题的、略显残酷的世界观。



妖怪手表2 元祖・本家

期待度 A

7.10 ◆Level–5◆RPG◆4968日元 



通过新增的“穿越”要素来一探妖怪手表诞生的秘密。本作在前作的基础上还新增了古典妖怪等新类型的妖怪，整体的世界观也变得更为丰富。除此之外主人公还可乘坐火车探寻多处樱花新镇外的全新场景，展开更为刺激的夏日冒险。游戏分双版本发售，因此在可收集妖怪和任务等内容方面有着一定差别。

DVD光盘 内容导视

E3 2014报道



游戏展望台

索尼克 爆破 碎裂水晶
乐高蝙蝠侠3 飞跃哥谭市
世界传说 Reve Unitia
太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
真・流行之神
讨鬼传 极



新作特搜队

限界凸记 萌录编年史



特别收录



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在E3任天堂展前直播会的《任天堂全明星大乱斗》介绍中，新登场的Mii战士有几种类型?

A.3种　B.5种　C.10种



3DS LL硬壳包

PSV专辑 VOL.10

实用与收藏兼备
的PSV权威专辑
大16开224页+影像DVD光盘



Vita动态 ○

PS+俱乐部、DLC天国

Vita企划 ×

“《超级机器人大战Z》系列”回顾专题

Vita劲作 □

英雄战姬、出包王女Darkness 绝顶之战……
收录更多精品游戏的奖杯攻略

Vita攻略 △

第3次超级机器人大战Z 时狱篇 I 刀剑神域 虚空断章（中文版）
超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园（中文版）
爱夏的工作室 加强版 黄昏大地的炼金术士
苍翼默示录 刻之幻影 I 萤火虫日记 I 信长之野望 创造

7月上旬 全国上市!

懲役100万年

FREEDOM WARS
フリーダムウォーズ

狩猎季节再临，《自由战争》劲作攻略!

下辑预告

《掌机王SP》Vol.224
7月25日 全国上市
全彩288页+DVD光盘

其他攻略特快

PSV 海贼王 无限世界 红
3DS 妖怪手表2
3DS 太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：19.8元